HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 2 NOVEMBER 1994

POWER UNLIMITED

f 5,95 Bij de beesten af BF 115

PC * CD * SEGA * NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY

Primeur: DOOM 2

MORTAL KOMBAT 2 GAME BOY & GAME GEAR

extra FATALITIES, BABALITIES & FRIENDSHIPS



Win EEN COMPAQ MULTIMEDIA PC IN DE INTERNATIONALE STREET RACER WEDSTRIJD



Nieuw
VORTEX
JORDAN
URBAN STRIKE
MICROSOFT SPACE SIMULATOR



THE LION KING



LUDI GAMES™ PRESENTEREN VOOR S





- Acht wegpiraten in tè gekke wagens
- Ieder met unieke aanvalsstrategieën en vechttechnieken
- 4 verschillende circuits in 8 fantastische decors
- Origineel : o.a. een 'rumble'-optie (je tegenstanders uit een ring duwen), een 'voetbal'-optie en een 'replay'-optie
- Te spelen met z'n vieren tegelijk op een in vieren gedeeld scherm !





bart smit

S EN BART SMIT STREET RACER™ SUPER NINTENDO

SNEL, DYNAMISCH EN ZÉÉR HUMORISTISCH; DAT IS STREET RACER. SUPER FUN GEGARANDEERD!



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Ubi Soft ENTERTAINMENT

vivid image

Reflections of innerstrength,
I hear echos from the future-past,
the present time melts and history flies
days, hours, minutes with sixty seconds.
Technology makes us wait.
Knowledge makes us great.
One for all, all for one.
Waiting for what is to come.

Dit nummer

10 NIEUW

Mario walst piraten plat, Primal Rage in de Arcade, Sexy Games op CD-i, de dood van de CD32, Beavis & Butt-head krijgen eigen videogame en nog veel meer heet nieuws.

16 DONKEY KONG COUNTRY

Apetrots zijn ze bij Nintendo op Donkey Kong Country, en terecht. Toen we de eerste screenshots van DKC zagen, dachten we even met een 64-bit spel van doen te hebben. Het lijkt wel Project Reality. Een 9.6 als rapportcijfer is dan ook volkomen op z'n plaats. Een spel voor bovenaan de verlanglijst.

18 LION KING

Nog één maandje slapen en dan gaat Disney's Lion King in première. PU wist al beslag te leggen op de game en ... het is prachtig. Thomas raakte ontroerd bij het zien van het kleine welpje dat zo graag koning der dieren wil worden. Maar als Simba opgroeit gaat het hard tegen hard en wordt er heel wat gevochten en gemoord. Survival of the fittest.

20 DOOM 2

Dacht je de monsters en zombies op Phobos allemaal terug naar de hel te hebben gestuurd, blijken ze naar de Aarde te zijn gegaan om daar het landschap te verfraaien met hun bizarre bouwsels. Geen opzienbarende vernieuwingen in deel 2 maar wel verplichte kost voor alle Doom liefhebbers.





SONIC & KNUCKELS 24

Er is iets bijzonders met de nieuwe Sonic. De cartridge bevat niet alleen het gloednieuwe avontuur van Sonic & Knuckles maar als je oude (Sonic) spellen er bovenop klikt, krijg je een aantal levels voorgeschoteld die je nog nooit hebt gezien. Verkoop die oude Sonic's dus niet, met Sonic & Knuckels krijgen ze een tweede leven!



MORTAL KOMBAT II 32

Sommige spellen moet je gewoon zowel voor thuis als voor de handheld hebben. Zonder enige twijfel is MK II zo'n spel. Complimenten voor de makers die de spetterende aktie van MK II op meesterlijke wijze naar het kleine beeldscherm hebben weten te vertalen.

BASKETBAL HELDEN 49

Shaquille O'Neal en Michael Jordan spelen allebei de hoofdrol in een eigen computergame. Basketballen dus? Not! Jordan gaat de meest idiote gedrochten te lijf in een platformspel van grote klasse en Shaq is de held in een kraker van een one on one beat'm up.



STREET RACER 56

Volgens de makers is Street Racer de Mario Kart van de jaren negentig. En hoewel er geen enkele reden is om Mario Kart af te schrijven, kan Street Racer zich zeker meten met z'n klassieke voorbeeld. Ruige aktie, prima graphics en je kunt het met z'n vieren spelen!



WEDSTRIJD 58

Power Unlimited en Ludi Games organiseren een internationele Street Racer wedstrijd met fantastische prijzen. In deze PU zit een papieren strijkvel met afbeeldingen uit het Street Racer spel. Maak van deze plaatjes een originele collage en je maakt onder andere kans op een Compaq multimedia PC ter waarde van f 3500,-.

OPSCHEP WEDSTRIJD 59

Ongelofelijk! Zakken met post kregen we naar aanleiding van onze opschepwedstrijd. Floppen, video's, kranten, liedjes gedichten enz.enz. Op pagina 59 vind je de uitslag en een kleine greep uit al het moois wat jullie in elkaar wisten te flansen.

MS SPACE SIMULATOR 64

Eindelijk is de lang verwachte space sim van Microsoft uit. Alhoewel sim? Hoe kun je nu een realistische sim maken over de miljoenen kilometers van ons verwijderde ruimte. Meer een space fantasy dus. Leuk voor de hard core liefhebbers, afrader voor gamers die snelle aktie zoeken.



EN VERDER

Yo! Post, Power Sales, Eeuwig Leven vol met MK II tips en truuks en veel, heel veel games!

Spellen

SNES

Donkey Kong Country	16
Sparkster	26
Bubsy 2	27
Val d'Isère	28
Super Pinball	34
Jordan	36
Brett Hull Hockey	38
Super Hockey	39
Vortex	42
Pitfall	44
Dragon Ball Z	48
Shaq Fu	49
Street Racer	56
Micro Machines	62

MEGADRIVE

Lion King	18
Sonic & Knuckles	24
Sparkster 2	26
Radical Rex	29
Urban Strike	30
Zero Tolerance	35
Mighty Max	50
Probotector 2	54
ACME All Stars	60

POWER A GOGO

Mortal Kombat (G.Boy/G.Gear)	32
Tarzan (G.Boy)	46
Aladdin (G.Boy)	46
LUCLE (G.Boy)	47
Race Days (G.Boy)	47
Probotector (G.Boy)	54
Wacky Sports (G.Boy)	61
Micro Machines (G.Boy)	62

PC

Doom 2	20
Alien Legacy	23
Lunicus (CD-ROM)	63
MS Space Simulator	64
Central Intelligence (CD-ROM)	66
Heroes of Hoboken	67

NES

Rescue Rangers 2	55

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM**

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!



Moeder (1)

Mijn zoon kreeg op school een plastic tas mee met allerhande reclamefolders en blaadjes. Uw blad zat daar ook bij. Toen ik het na een paar dagen op zijn buro vond, ben ik er eens in gaan kijken en ik ben geschrokken. Ik vond de inhoud niet geschikt om gratis aan de jeugd mee te geven, dus ook niet geschikt voor zo'n weggeefpakket voor nieuwe brugklassers. De school heeft inmiddels telefonisch gereageerd. Power Unlimited is door de docenten en directie grondig gelezen. De ouderraad gaat het blad bespreken in hun eerstvolgende vergadering en de schooldirectie heeft mij beloofd voortaan alerter te zijn. Conclusie: Dit blad kan schadelijke gevolgen hebben voor de geestelijke ontwikkeling van de jonge mens. Persoonlijk vind ik het merendeel van de aangeboden spelletjes en inhoud van de artikelen ook niet geschikt voor de volksgezondheid in het algemeen. Het kan ook wel zonder bloedspatten, monsters, geesten en seks. Ik wens u veel innerlijke rust en vrede toe.

Jeanne Nuijten, Bergen op Zoom.

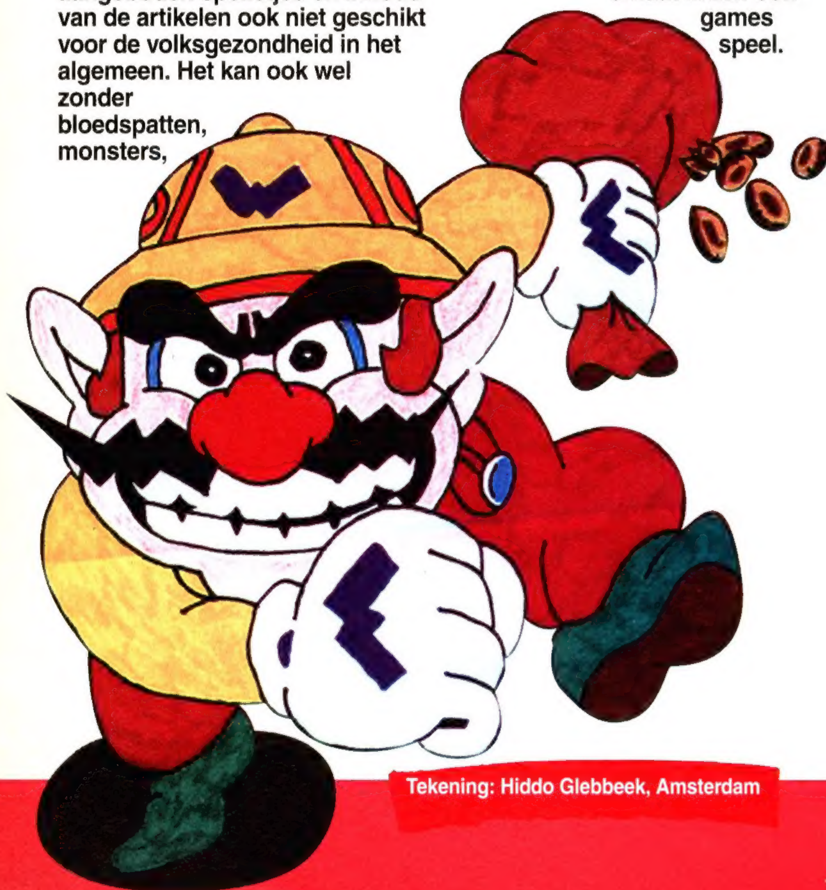
Schadelijke gevolgen voor de geestelijke ontwikkeling van de jonge mens... Natuurlijk, we zullen meteen een sticker met '18+' op de omslag plakken en Power Unlimited voortaan in de hoogste schappen leggen. Games zijn verderfelijk en wij hebben spijt van onze wandaden. En BZN maakt goede popmuziek.

Moeder (2)

Als moeder van een zoon en verslaafd aan Street Fighter en Plok, wil ik mijn waardering voor jullie blad uitspreken. Wij lezen Power Unlimited van A tot Z, de een vindt dit leuk en de ander dat. De vriendjes van mijn zoon vinden mij een 'toffe' moeder omdat ik zelf ook games speel.

Welke moeders volgen?
Jeltje Peetsma, Amsterdam.

Aha! Er is nog hoop! We komen graag een keer bij u pannekoeken eten.



Tekening: Hiddo Glebbeek, Amsterdam

Snotnek

Ik zal maar gelijk terzake komen, want ik ben roodgloeiend van woede. Een of andere demente PC-liefhebbende debiele Jan uit Kootstertille durfde Nintendo een derderangs Nintendootje te noemen. Nou, ik ben toevallig heel tevreden met mijn SNES. Sega is ook oké, dus laat die misvormde snotnek maar met die zielige PC van zijn opa spelen (zelf kan hij er geen betalen) en laat de Sega- en Nintendo-spelers met rust.

Tim Velgersdijk, Zuidland.

Bankies

Hier een reactie op de brief van Jan uit Kootstertille. Waarom zou je een gave PC kopen voor een paar duizend ballen als je voor twee bankies een veel mooiere Sega kunt kopen? Ten eerste is het geluid van een PC om te kotsen, tenzij je een Sound Blaster koopt waar je dan ook weer een paar bankies voor moet neerleggen. Ten tweede is de besturing om reuma van te krijgen en moet je het hele spel opstarten voordat je kunt beginnen. Dus, beste loser Jan, steek die zielige PC maar in je jeweetwel en koop snel een Sega en/of Nintendo met wat gave spellen.

Chris en Timo, Naaldwijk.

Rottig

Waarom kopen mensen een spelcomputer? Ik ben de trotse bezitter van een (zeer snelle) PC met CD-ROM en alles er-op-en-er-aan en ik heb ook een aantal spellen. Ik zou er niet aan moeten denken om een SNES, MegaDrive, Mega-CD, Jaguar of een ander soort spelmachine te hebben. Oké, die apparaten zullen best wel over een goede kwaliteit beschikken, maar een PC is *altijd* beter. Ook de originaliteit van de console-games is nul-komma-nul. Ze hebben allemaal spellen overgenomen van de Commodore 64 (wat overigens een perfecte computer is) of beginnen nu PC-games over te zetten op cartridge. Denk bijvoorbeeld maar aan Doom, The 7th Guest, Star Trek, Syndicate, Wolfenstein 3D en zo kan ik nog wel even doorgaan. En kijk dan ook nog eens naar de prijzen! Terwijl je voor een PC-spel hoogstens f 150,- kwijt bent, beginnen de prijzen van de meeste spelcomputers pas bij dit bedrag. Neo Geo staat nummer 1 in mijn 'flop-spelmachine-top'. Ik bedoel, f 579,- voor een rottig vechtspelletje dat er kwalitatief minder mooi uitziet dan Mortal Kombat! Kom nou! Op een PC kun je tenminste ook nog andere dingen doen dan alleen maar spelletjes spelen. Ik ben niet over alle spelcomputers negatief, want een Game Boy of Game Gear (die ik dus bezit) vind ik leuke dingen voor onderweg in de auto of bus. Toch is er één ding waar ik mij heel erg over kan opwinden. Dat

Dronken aardbei

Hoera! Eindelijk iemand waar wij het mee eens zijn. Wij hebben het over die Jan uit Kootstertille. De graphics van de meeste Sega- en Nintendo-spellen zijn nog geen -1,0 waard. Neem Sonic en vergelijk dit met Doom. Ten eerste is het niet afwisselend genoeg, want je speelt in 2D en blijft maar lopen. Wij weten niet waarom jullie die games zo leuk vinden, wij vinden het allemaal gelul van een dronken aardbei. Dit geldt niet voor Mortal Kombat, maar die is er dan ook voor de PC. En nog veel mooier. Jullie hebben een goed blad, maar eigenlijk moeten jullie die Sega en Nintendo troep weggooien en meer aandacht aan de PC besteden.

Jan, Meinte en Floris, Hilversum.

POST



Tekening: Jelmer Terwindt, Utrecht

is als kinderen de PC een spelmachine noemen. Ik word dan erg kwaad en sla meteen de PU dicht. De PC is geen spelcomputer maar een Personal Computer. Laat dit voor eens en altijd duidelijk zijn! PS: Dit was niet mijn opschep-brief, hoor.
Wilco Ibes, Landsmeer.

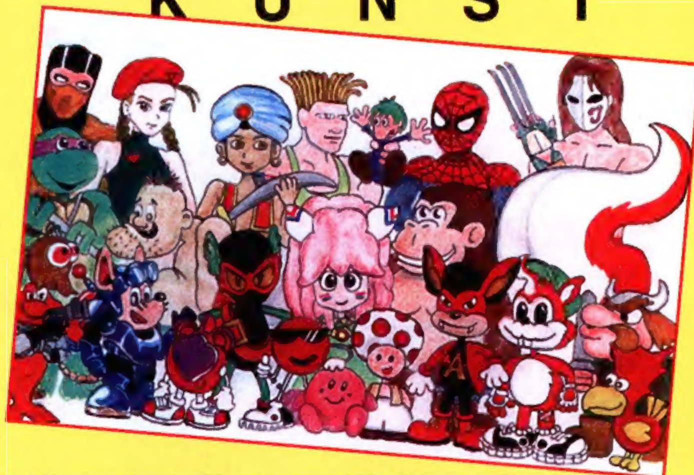
■ *Rustig, jongens, rustig. En jullie denken dat Jan uit Kootstertille heel wat los maakt? Moet je eens naar de inzendingen voor de opschep-wedstrijd kijken (de uitslag vind je verderop in deze PU)! Gelukkig is het snel Kerstmis en zingen wij op onze knietjes voor de kerststal weer 'vrede op aard'.*

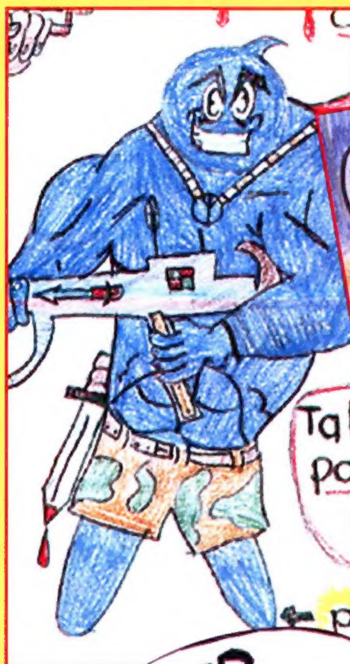
Outpost

Er moet mij iets van het hart over het spel Outpost van Sierra. Wat is het probleem? In een advertentie las dat dit spel een soort Sim City zou zijn, maar dan in de ruimte. De foto's in deze advertentie logen er niet om en aangezien het hier om een spel van Sierra ging, dacht ik dat ik me bij de aanschaf geen buil kon vallen. Nadat ik mijn eerste basis had opgebouwd en alles gesmeerd liep, kon ik in een ondergronds laboratorium dingen gaan uitvinden. Daarna bouwde ik explorer robots (om nieuwe mijnen te ontdekken) en vrachtwagens (voor het vervoer van bouwstoffen). Het werd mij echter niet duidelijk hoe ik die vrachtwagens duidelijk moest maken om de bouwstoffen te halen, want er staat hier niets over in de handleiding of in de hulpfuncties. Ook van de robots die ik op pad stuurde om nieuwe mijnen te ontdekken, hoorde ik niks meer. Met als gevolg dat net als alles een beetje leuk begon te worden, mijn kolonie zonder bouwstoffen kwam te zitten. Einde oefening.
Het werd mij duidelijk dat dit spel niet compleet was. Jullie begrijpen natuurlijk wel dat ik heel kwaad was op Sierra.
Toen kreeg ik Power Unlimited van september binnen. Mooi, dacht ik, eens kijken wat die Amsterdammertjes over Outpost hebben ontdekt. Ik kijk op pagina 34 en wat zie ik? twee bladzijden met voor ongeveer 75 procent gevuld met beeld van het spel en een wat magere beschrijving. Vreemd. Er werd in het kort verteld wat er in de handleiding staat (nog net niet letterlijk). De conclusie luidt letterlijk: Outpost is een te gek spel met enorm veel mogelijkheden. Nou, vertel mij dan maar eens welke mogelijkheden? Goed, er is een aantal cheats, maar ik durf te beweren dat Sierra die cheats er opzettelijk duidelijk heeft ingebouwd omdat Outpost anders niet te spelen is. Is het nu de bedoeling om kritisch naar spellen te kijken en te spelen of om slechts de intro te bekijken en het vervolgens met een 8,5 te waarderen?
Ik heb gehoord dat Sierra haar fout gaat herstellen door de oude versie te vervangen door een nieuwe versie van Outpost, waarin wel alle mogelijkheden zijn ingebouwd.
Johan Dilven, Made.

■ *Je hebt gelijk, Johan. Er kleven enkele minpunten aan Outpost waar wij helaas geen melding van hebben gemaakt. Excuses. Tip van Laura; schrijf een brief aan Sierra en vraag om die update van Outpost. Stuur wel even de registratiebon mee, zodat Sierra weet waar je het spel hebt gekocht. Als geregistreerd gebruiker heb je namelijk recht op ondersteuning. Bovendien beschikt de firma over een eigen BBS (telefoon: 00-144734304227) waar je je klachten kwijt kan en met een beetje geluk zelfs de update (per modem) kunt downloaden.*

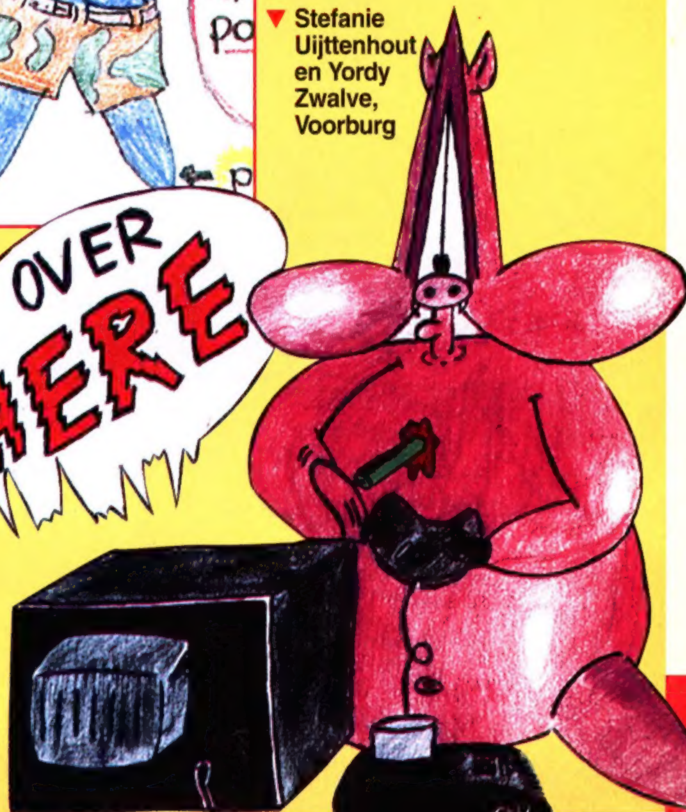
YO! KUNST


▲ Willard Leeffers, Buitenpost


▼ Vincent Croce, Borne

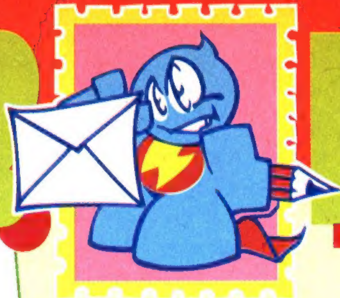


▼ William deJonge, Nijmegen

▼ Stefanie Uijttenhout en Yordy Zwalve, Voorburg

YO! POST



Jouw beoordeling

REVIEW

DESERT STRIKE

RETURN
Ja,ja, de MegaDrive-versie van Desert Strike wordt verpletterd door een come back van het spel op de SNES. Je weet het vast nog wel. In 1991 begon de Golf-oorlog met die gek S. Hoessein. Bush bleef er kalm onder. Nadat die oorlog was afgelopen, kwam Electronic Arts met Desert Strike, Return To The Gulf. Het is de bedoeling dat je in je eentje in een Apache-helikopter een aantal missies volbrengt om zo die Golf-oorlog te stoppen. Zou het lukken?



MUNITIE
Nu moet je niet denken dat je geen schijn van kans hebt, want je hebt de beschikking over 1178 kogels, 38 Hydra's en 8 raketten. 100 Procent brandstof en 600 procent aan pantserbekleding. Onderweg kun je kratten met munitie, vaten met brandstof en gereedschapkisten vinden. Soms kom je soldaatjes tegen. Bruine soldaten zijn je vrienden, de groene mag je hard maar rechtvaardig naar de soldatenhemel helpen. Natuurlijk is de tegenstand hevig. SAM Launchers, AAA-weapons, ZSU's, raketwerpers, tanks, etcetera.

MAKKIE
Het eerste level is een makkie; twee radarschalen vernietigen, twee vliegvelden, een of twee commando-posten bestoken en red je 'secret agent'. In de handleiding staat een 'walk thru' voor level 1. De andere drie moet je zelf doen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Veel opties. Makkelijke besturing
▲ MD-versie wordt verpletterd
▲ Mooie intro
▼ Te simpel voor profs

SNES
Prijs: ƒ149,00
Fabrikant: Electronic Arts

Desert Strike biedt waar voor je geld. Het is echt zo'n spel dat je niet even speelt, maar waarvoor je echt moet gaan zitten. Klasse!
ALBERT MARTIJN

8⁵



Zuur

Ik ben iemand die het leven van het testteam zuur gaat maken. Ontsla het hele zootje en stuur ze terug naar het moeras waar ze vandaan kwamen. Iedereen, behalve mijn meester Ben de Dood. Af en toe lees ik in Power Unlimited wel een leuk recensietje, maar ik zou het zelf bijvoorbeeld tien keer beter doen. Toch zal ik nooit kunnen tippen aan meester Ben. Ben is de beste, de rest zijn gewoon kruiperige Hagedissen. Gegroet!
Richard Wagner.

■ *Richard Wagner? Toch niet DE Richard Wagner?*

Kabouter?

Weten jullie eigenlijk wel dat jullie enorme rotzooi veroorzaken met jullie blad? Mijn kamer ligt namelijk vol met stukgelezen PU's. Laat ik maar aannemen dat het door de kaboutertjes komt dat jullie blad zo goed is en niet door jullie zelf. Waarom doen jullie trouwens nooit meer posters in de PU? Ze hangen tot nu toe allemaal op mijn kamer tussen de Playmates van juni, juli, augustus en september.
Jan-Willem v.d. Heijeden, Sint-Oedenrode.

■ *Da's een hele mooie verzameling, Jan-Willem!*

Trouwens, hoe gaat het met Ken? Wanneer krijg ik zo'n leuke baby Barbie toegezonden? Ik had me er zo op verheugd! O ja, mijn neef vraagt wanneer Mortal Barbie uitkomt.
Judith Bal, Leeuwarden.

■ *Lieve Judith. Met Ken gaat het goed. Hij verschoont de luiers van baby Barbie en moet om vier uur opstaan om haar de fles te geven. Als je wilt, mag je haar hebben, roept Ken. Gratis en voor niets. Kan onze grote vriend zich tenminste weer tot diep in de nacht uitleven op Mortal Barbie.*
Doe de groeten aan je broertje en je neef. Barbie Unlimited.

In het land van...

Oh mijn God! Ik moet gewoon dromen! Dit is niet normaal meer! Ik heb nog nooit, ik bedoel echt nooit zo'n mooi nummer van Power Unlimited gezien. Hoe krijgen jullie 't toch voor elkaar? Als ik door de Bruna loop, dan valt jullie blad (tussen de Playboys, Penthouses, Libelles en Viva's) zo erg op dat een blinde spontaan weer kan zien. Ik had het dus over het nummer van augustus.
Robin Evers, Mierlo.

■ *Kijk, dat lezen we nou graag. Al hebben we zo onze twijfels over die wonderbaarlijke genezing, Robin.*

Mortal Barbie

Lieve Barbie-club. Ik wou vragen wat de nieuwste Barbie is. Ik heb de super wild hair barbie al. Ik en mijn broertje spelen er vaak mee.



Tekening: Eelco Van Ingen, Almere

POWER UNLIMITED INTRODUCEERT:

De Power Shop!

Exclusief voor onze lezers hebben we een aantal artikelen geselecteerd die je voor een aantrekkelijke prijs via Power Unlimited kunt bestellen*.



POWER UNLIMITED T-SHIRT
F 17,50

Een collectors item. Dit PU-shirt, met onze eigen Powerkid erop, is door PJ ontworpen en in een beperkte oplage gedrukt. Wees er snel bij!



PORTABLE RADIO
F 25,-

Speciaal voor Power Unlimited gemaakt: de Portable Power Radio. Nog kleiner dan een Game Boy cartridge maar met een groots geluid. Deze radio zoekt automatisch alle FM-zenders bij jou in de buurt op.

HOE BESTELLEN?

Stuur ons een **giro- of bankcheque** *(dus geen overschrijvingskaart)* met daarop naam, adres, handtekening en het bedrag van het bestelde artikel.

Stuur de cheque in een gesloten envelop naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Je krijgt je bestelling dan zo snel mogelijk toegestuurd.

** Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten!*



DUIK-HORLOGE
F 35,-

Voor iedereen die bij de tijd wil blijven: een te gekke sportwatch met maar liefst tien functies. Compleet met stop-watch, verlichte display, maand-, dag- en datum-aanduiding, digitale uur- en minuten alarminstelling enz. enz. En je kunt er ook nog op zien hoe laat het is!



VIRTUA RACING POSTER
F 10,-

Voor op je kamer een poster ter grootte van 40 bij 60 centimeter met daarop een vet aktie-moment uit dit populaire race spel.

WAAAAAAAAANZINNIGE KORTING

Koop je PU elke maand los in de winkel? Dan ben je een dief van je eigen portemonnaie, want als je nu een jaarabonnement op PU neemt, ben je maar liefst ƒ 16,- goedkoper uit!
Vul snel de bon in en stuur hem (zonder postzegel) in een envelop naar:
Media Expresse, Abonnementenservice Power Unlimited, Antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem

ABONNEERBON

JA! Ik abonneer mij tot wederopzegging (maar voor tenminste een jaar) op Power Unlimited en kies voor de extra ƒ 5,- korting i.p.v. de Power Cap en betaal slechts ƒ 49,45

Naam: ....
Straat: .... Nr.: ....
Postcode: .... Woonplaats: ....
Telefoon: .... Geboortedatum: ....
Handtekening ouder: 0010AAA

Let op! Vul de gegevens zo compleet mogelijk in, des te eerder heb je Power Unlimited in huis. Wacht met betalen op de acceptgiro. Power Unlimited verschijnt 11 x per jaar en kost ƒ 5,95 per nummer en wordt bezorgd door Media Expresse. Prijswijzigingen voorbehouden. De aktie loopt tot 3 maanden na datering van dit blad.
Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen.
Tel. 03/247.45.11. Een abonnement kost je 1380 BF.



MARIO WALST PIRATEN PLAT



Mario speelt met zijn tenen.

Met een luidruchtig dampende stoomwals reed Mario hoogstpersoonlijk meer dan tienduizend vervalste Nintendo spellen zo plat als een dubbeltje. De gigantische berg aan digitaal bedrog was niet van echt te onderscheiden. Alleen een geoefende speurneus kon aangeven waar de verschillen nu precies inzaten (een schroefje meer of minder).
Maar nep waren ze, die 'zwarte' Game Boy-, NES- en SNES- cartridges. De prijsstickers van een grote speelgoedketen zaten al op de dozen, maar de douane kon de lading nog net op tijd bij de diverse importeurs in beslag nemen. De games waren trouwens afkomstig uit Hong Kong en bleken niet berekend op het gewicht van de antieke stoomwals Cor.

THE Mask

BIZAR

Vanaf 20 oktober gaat de film The Mask in première. Niks bijzonders, zul je zeggen, maar The Mask bevat een fiks aantal ingrediënten die ook in de games-wereld zullen doordringen. In de loop van 1995 verschijnt er bovendien een console-versie van The Mask.
Wat is er nou zo bijzonder aan deze film? In The Mask draait alles om de ietwat schuchtere bankier Stanley Ipkiss (gespeeld door Jim Carrey van de tv-serie In Living Colors). Op een dag vindt Stan een oud masker met nogal geheimzinnige krachten. Zodra hij dit masker opzet, smelt het om z'n gezicht en vindt er een ware metamorfose plaats. De verlegen ambtenaar verandert in een groene, onweerstaanbare Tex Avery-achtige maniak die denkt dat hij de hele wereld aan kan. Achter het masker maakt Stanley geen geheim van zijn gevoelens; zijn hart knalt letterlijk uit zijn borstkas bij ook maar de geringste staat van opwinding, z'n ogen puilen uit hun kassen, kortom zijn lichaam neemt de meest onmogelijke vormen aan. Ook als Carrey's hond Milo even 'ruikt' aan het masker, levert dat enkele bizarre situaties op.

SPECIAL EFFECTS

Je zult begrijpen dat The Mask vol zit met stuntwerk en veel, heel veel special effects. We kunnen The Mask zelfs een beetje omschrijven als een kruising tussen Batman en Who Framed Roger Rabbit. De speciale effecten komen van dezelfde firma (Industrial Light & Magic) die de dino's uit Jurassic Park ontwikkelde en onder andere voor Sega en Electronic Arts de graphics voor recente games (bijvoorbeeld Daytona USA) verzorgde. Hierbij werd gebruik gemaakt van Creative Environment-software, een speciaal door het Canadese Softimage (een dochter van Microsoft) geschreven ontwikkel-omgeving voor de zware Silicon Graphics-computers.

GRATIS THE MASK T-SHIRTS

Dankzij distributeur PolyGram kunnen wij vijf gratis t-shirts van The Mask weggeven. Stuur een briefkaartje met je naam, adres en telefoonnummer naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
Vermeld er wel even bij dat het om The Mask gaat.







NIEUW!

Uit de ARCADE

WING WAR

Sega introduceert Wing War, een flight-sim voorzien van acht vliegtuigen (Mustang, Fokker, YAK-141, Werewolf, Zero, Lightning, Apache, Harrier) in drie te kiezen perspectieven. Naast de gebruikelijke joystick en buttons, bevat de kast ook een heuse 'throttle' voor meer of minder snelheid. Het, met vectorgraphics opgebouwde, spel kent een verwerkingssnelheid van 180.000 polygonen per seconde. Binnenkort in uw theater.

RIDGE RACER 2



Ridge Racer, Namco's antwoord op Sega's Daytona USA, is inmiddels toe aan deel twee. Nieuwe opties in Ridge Racer 2 zijn een 'slipstream'-effect, achteruitkijkspiegel, zes nieuwe soundtracks en, natuurlijk, de onvermijdelijke verbeterde graphics.

T-MEK



Atari komt met de Sci-Fi shoot'm up flightsim T-Mek, waarin je tegen elkaar of tegen de computer kunt spelen. T-Mek kent zes arena's, een spectaculair nieuw geluidssysteem (CAGE Total Immersion Audio) en een RumbleSeat waarmee je de explosies ook werkelijk voelt inslaan. In een futuristisch en zeer realistisch landschap vliegt de zelf samengestelde T-Mek, op zoek naar de vijand en onderweg vind je natuurlijk de nodige verborgen wapens en andere goodies.

PRIMAL Rage

Vergeet Mortal Kombat 2 en laat je oerinstincten de vrije loop, want Atari heeft een arcade-spel gemaakt dat bloederiger is dan alle bestaande beat'm ups bij elkaar. Primal Rage beschikt over zeven fantasie-karakters uit de oertijd en hierbij moet je vooral denken aan dinosaurussen en gigantische killer-apen.
In een fantastisch mooi ontworpen 3D-landschap gaan deze monsters elkaar met klauwen, kaken en special moves keihard te lijf. Juist, de bloedspetters en afgerukte ledematen vliegen over je scherm, waarbij de slachtoffers soms als een soort 'finishing move' uiteindelijk door een T-Rex achtige dino nog aan stukken worden gescheurd. Met zoveel vertederende animaties kan Primal Rage bijna niet anders dan de grootste arcade-hit van 1994 worden. We zijn benieuwd!

11TH HOUR vertraagd

Wie met spanning op de langverwachte opvolger van The 7th Guest zit te wachten, moet nog even geduld hebben. Volgens de leveranciers van het spel zal The 11th Hour pas in januari van het volgend jaar verschijnen. Om de pijn wat te verzachten (of erger te maken?) geven wij je alvast een voorproefje van een van de meer vreedzame scènes uit het spel. Slager, 80 kilo biefstuk graag!



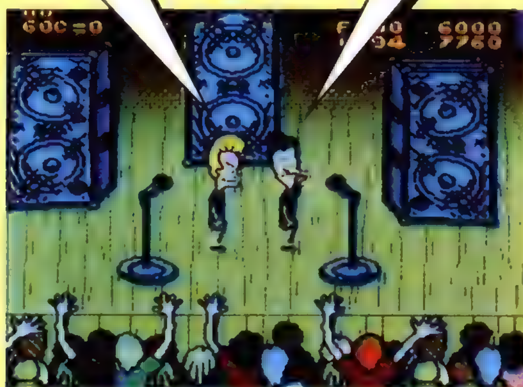
DESERT TANK



En Sega slaat terug! Niet met Daytona 2, maar met Desert Tank, een bijzonder realistische 3D tank-sim met graphics van Daytona-kwaliteit. Voor het betere knalwerk.

"YEAH, YEAH, GAMES ARE COOL!"

B: "Games suck"
B: "Eh... No, you dumb asswhipp! Games are cool"
B: "Eh, ehuhuhuhuhuh, games are cool, yeah, yeah, games are cool!"



Een cool persbericht bereikte vorige maand de PU redaktie : "MTV's Beavis and Butt-head worden de sterren in hun eigen videogame. ViaCom New Media zal de spelen in het najaar op Sega en Nintendo uitbrengen."
Beavis & Butt-head? ViaCom?

YOU WIENER

Beavis & Butt-head zijn twee Amerikaanse kinderlijke, randstedelijke buitenbeentjes met een gebrek aan motivatie, diepgang en vriendinnen, die geen introductie meer behoeven. Via het wereldwijde televisienetwerk MTV hebben zij de aardbol aan hun voeten gekregen. En dit terwijl ze hun televisiescherm alleen hebben verlaten om af en toe een huis af te fikken ("Fire is cool"), de buurman's fifties cruiser totall loss te rijden of een zak wormen te frituren en de baas te voeren. In de B & B videootgame moet de speler het duistere tweetal helpen op hun heilige missie kaartjes te bemachtigen voor het concert van GWAR, een horror-metalband die in gore maskers gehuld, liters nepbloed en -hoofden tijdens een concert laten vloeien. The Ultimate Cool!

BITWAR-UPDATE

ViaCom is een interessante nieuwe binnenkomer in videospelenland. ViaCom is het moederbedrijf van o.a. de televisiezender MTV en filmstudio ParaMount, zo ongeveer de machtigste medianational aan het SoftWarFront. Op 22 oktober komt het spel in Amerika uit. Met hun geringe ervaring op de videospelenmarkt is het nog maar de vraag of ViaCom Europa al ontdekt heeft. Wij bij PU hebben ze op de hoogte gebracht van het bestaan van de Benelux, het trouwste B & B publiek aller tijden. Als het spel er net zo snel is als het persbericht dan kunnen we misschien nog een coole kerst tegemoet kunnen zien.

R.I.P. AMIGA CD32

Met grote droefenis moeten wij u meedelen dat onlangs, op veel te jonge leeftijd, de Amiga CD32 is overleden. Dat zou zo ongeveer het grafschrift kunnen zijn voor de Amiga CD32, de 32-bit spelcomputer die Commodore niet heeft kunnen redden van de ondergang. Commodore deed in de jaren tachtig goede zaken met de Commodore 64 en met de Amiga-serie ging het begin jaren negentig ook nog met succes de strijd aan tegen PC's en homecomputers van onder andere Atari en Apple. De laatste jaren verloor Commodore echter langzaam maar zeker terrein, waardoor het bedrijf in grote financiële moeilijkheden kwam.

GEBREK AAN SOFTWARE

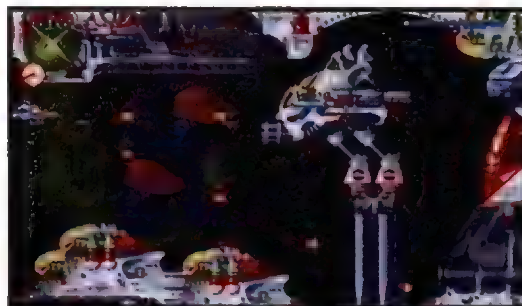
Met name Commodore-bezitters die hun computer vooral voor het spelen van games hadden gekocht, stapten massaal over naar Sega en Nintendo, of kochten zelfs (het is godslastering voor de ware Commodore-fan, maar toch) een PC. Totdat Commodore vorig jaar opeens met een onverwachte aankondiging kwam. Het bedrijf zou een 32-bit spelcomputer op de markt brengen, met specificaties die tot op dat moment nog ongehoord waren. Weliswaar was Atari toen al bezig met de 64-bit Jaguar en gingen er al geruchten over Nintendo's Project Reality en Sega's Saturn, toch lukte het Commodore om als eerste met een echt tastbaar systeem te komen. Het enige probleem bij de introductie was het gebrek aan software.

GECONVERTEERDE SPELLEN

Een nieuw systeem betekent over het algemeen namelijk dat softwarehuizen eerst even de kat uit de boom willen kijken en hun spellen pas uitbrengen als er genoeg hardware is verkocht. En dat is nu precies het probleem, want wij (de spelers) kopen natuurlijk pas een spelcomputer als er voldoende spellen beschikbaar zijn. Een vicieuze cirkel noem je zoiets.
Hoe dan ook, Commodore bracht de Amiga CD32 op de markt en deed dat in eerste instantie met een aantal geconverteerde Amiga-spellen. In principe was de CD32 namelijk gewoon een Amiga 1200, zonder toetsenbord en met een CD-speler in plaats van een floppy drive. Die eerste geconverteerde spellen waren niet bepaald om over naar huis te schrijven. Maar ik moet zeggen, de spellen die daarna specifiek voor de CD32 werden uitgebracht, werden steeds beter. Mean Arenas vind ik bijvoorbeeld nog steeds briljant en de CD32-versie van Microcosm loopt rondjes om de Mega CD-uitvoering.

IN DE KOU

Niets leek het succes van de CD32 dus meer in de weg te staan, totdat Commodore in hopeloze geldproblemen kwam. Inmiddels is het bedrijf failliet, in de Nederlandse vestiging wordt de telefoon niet meer opgenomen en is er geen hoop meer op een reddende engel met een dikke portemonnee. CD32- (en natuurlijk ook Amiga-) bezitters staan dus lelijk in de kou. Het aantal spellen dat nog voor de CD32 uitgebracht gaat worden, zal waarschijnlijk snel het nulpunt bereiken. De CD32 heeft het dus niet gehaald en dient als een afschrikwekkend voorbeeld voor bedrijven die ook een graantje van deze keiharde markt willen meepikken. Sony, Atari, NEC en al die andere, jullie zijn gewaarschuwd!



Ook fraaie spellen als Disposable Hero konden de CD32 niet het gewenste succes brengen.

NIEUW!

SEXY Games



Cutter is dood vlees in Burn: Cycle.

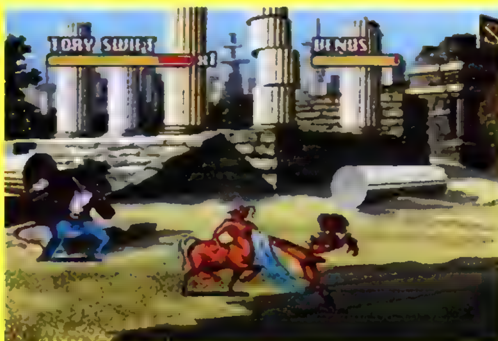
Door de CD-i 450 uit te brengen (zie ook Power Play) probeert Philips de aandacht van de professionele gamer te trekken. Daarbij hebben zij enkele spelen laten maken die gegarandeerd de harten van dit publiek zullen verwarmen. Ze hebben hierbij vooral de speler tussen 16 en 25 jaar in gedachten.

SUPER-CAMMY 2001

Mutant Rampage, BodySlam is een soort Streets of Rage in het jaar 2001. Je behoort tot de laatste overgebleven Naturals in de post-nucleaire 21e-eeuw. Elk land ter wereld heeft zo zijn eigen mutantenvolk, de zogenaamde 'Better-Breeders', voortgebracht. Met twee man en een SuperCammy neem je het tegen hen op in de mondiale TV-kwis BodySlam: een razend populaire show waarin de laatste zuivere mensen vechten tegen monsterlijke hamburgers (Amerikanen), en glibberige ratten (Italianen) die een poesvrouw als aanvoerder hebben. Met reusachtige borsten in een minuscule tanga-bikini. Whooaa. Dus dat is tussen 16 en 25 jaar!

BLAAR OP BLAAR

In de Wimp-mode zijn er 7 levens per teamlid, in de Savage-optie drie. Level 1 bestaat uit drie straatgevechten die live en luid becommentarieerd worden door een soort MTV HeadBangerBall mutant. Om de eindeloze reeks aan wanstaltige gedrochten en steeds schaarser geklede dames (check Parijs en in Bangkok komt topless) te kunnen bestrijden, is een aantal vette moves per speler beschikbaar. Het enige nadeel aan het spel is de eenhandige joystickbandiet die Philips standaard bijlevert bij de CD-i 450. Op een gegeven moment moet je het gevecht staken simpelweg omdat er een blaar op een blaar op de duim begint te groeien. Je zou hopen dat het volgende level bestaat uit alle mensen verantwoordelijk voor de produktie van de domste controller ooit. Terwijl het spel gewoon waanzinnig leuk en goed is.



Loopkick tussen de borstpartij.

WETWARE VIRUS IN TELEVERSE

Het tweede spel, Burn:Cycle, is een videogame van het Engelse bedrijf TripMedia waarbij het uitgangspunt was een interactieve film te maken. Burn:Cycle, dat in het najaar wereldwijd uitgebracht zal worden, draait om de hoofdpersoon Cutter, een datadief met een minimumtarief van 20.000 Nigeriaanse Rand. Alles gaat goed totdat Cutter een inbraak pleegt bij het bedrijf Softech. Het leek een routineklus maar een dataval wachtte hem op.
Het spel begint als Cutter bij bewustzijn komt in het hoofdkwartier van Softech met een meer dan abnormale hoofdpijn. Er is een wetware virus geupload in zijn hersens, genaamd Burn:Cycle, die binnen 2 uur als batterijzuur zijn hersens zal wegvreten. De speler wordt Cutter die zich een weg uit het bedrijf moet schieten, manieren moet verzinnen om deuren te forceren, de juiste personen moet vinden om er achter te komen wie hem te grazen wil nemen en hoe dit ongedaan te maken.
In de SumZero Bar zoekt Cutter naar z'n contacten, de Psychic Roulette moet gespeeld worden om verder te kunnen komen, in de Church of Karmic Consciousness moet juist gebiecht worden om in leven te blijven. En de hoer wil alleen als je kijkt. Dan wordt de materiële wereld achtergelaten en het brein, de gevoelens en de gedachten in digitale code omgezet om in het Tele-Verse (een soort VR Internet) de uiteindelijke strijd te voeren.
Burn:Cycle kent echte acteurs en 35 minuten realtime video-actie. Het spel is verschrikkelijk moeilijk en keihard: de dame die Cutter in het begin met raad bijstaat, wordt op een gegeven moment, zonder dat ingrijpen mogelijk is, ongenadig en bloedig afgeknald. Inderdaad geschikt voor de geoefende gamer tussen 16 en 25 jaar.

HET TESTTEAM

EVEN VOORSTELLEN



Tekening: Matthijs Goedhart, Hazerswoude Rijndijk

BJØRN

Tjonge, jonge wat heeft die Bjørn het druk. Als hij niet bezig is met z'n VPRO-programma dan is het wel met TeleTeens voor RTL. En oh ja, hij doet ook nog wel eens een spelletje voor de PU. En wie kwam er dus als enige niet opdagen op de redaktievergadering? Je raadt het al. Druk, druk, druk, sorry jongens. Misschien dat we daarom wel in recordtijd klaar waren.

SPEL VAN DE MAAND:
VORTEX (SNES)

RENE

"Goedemorgen, u komt wat ongelegen, we hebben net een redaktievergadering." "Hé jongens, herkennen jullie me niet, ik ben 't René." Heeft die gast z'n haar geverfd. Pikzwart, onherkenbaar. "Waarom heb je dat gedaan René?" Terwijl-ie een traan wegpinkte, kwam het verhaal eruit. "Ik ben in één nacht grijs geworden toen ik hoorde dat de CD32 was overleden." Kop op René, kaal is erger en de Jaguar is er ook nog.

SPEL VAN DE MAAND:
DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

MICHAEL

We hadden afgelopen maand een trouwerij, van onze tekenaar Angel (PJ)! En wie kwam er niet op tijd om Angel's Ja-woord aan te horen? Michael dus. Tien minuten na de ceremonie kwam Michael aankakken met ontbloot bovenlijf. "Shit man, ben ik drie kwartier bezig geweest om die corsage op te spelden. Gelukkig dat het mooi weer was en ik van body-piercing hou."

SPEL VAN DE MAAND:
JORDAN (SNES)

KEES

Kees is net terug uit Los Angeles. Met een Jetlag van hier tot Beverwijk. En hij was nog ziek ook. Verloor-ie bijna een spelletje Dragon Ball Z, van Ed nog wel! Daar werd ie nog zieker van. We hebben 'm snel naar bed gestuurd. Kees stribbelde nog wat tegen maar toen we hem MK II op de handheld meegaven, is ie als een speer onder de lakens gedoken.

SPEL VAN DE MAAND:
PRIMAL RAGE (ARCADE)

THOMAS

Uit Thomas komt de laatste weken geen verstandig woord. Ook tijdens de redaktievergadering zat ie stilletjes in een hoekje met een enorme grijns om z'n mond. "Nog iets voor de rondvraag, Thomas?" "Uuuuh nee, of toch ja, ach nee laat maar". "Jongen je bent toch niet verliefd of zo?" Thomas begon te kleuren. "Uuuuh nee, of toch ja, ach laat maar."

SPEL VAN DE MAAND:
LION KING (MEGADRIVE)

ADAM

Over verliefd gesproken. Ook Adam hebben we zelden zo zien grijnzen als de laatste weken. "Zeg Adam, je bent toch niet verliefd of zo?" "Ja jongens ,ik ben hartstikke verliefd en ik wind er geen doekjes om. Willen jullie haar zien? Ik heb een foto bij me."
Oké Adam, misschien heb je een nieuw vriendinnetje maar die foto heb je gewoon van een modellenbureau.

SPEL VAN DE MAAND:
URBAN STRIKE (MEGADRIVE)

BEN

Over verliefd gesproken. Ben is 't al jaren en wel op... Laura. Een gezellig stel die twee, alleen niet als ze samen Doom spelen. Ben deed nog een poging de harmonie te bewaren door aan Laura te vragen de cooperative-mode te spelen. Samenwerken dus, maar dan ben je bij Laura mooi aan het verkeerde adres.

SPEL VAN DE MAAND:
DOOM II (PC)

LAURA

Laura (ze is te mooi om te tekenen) is al jaren verliefd en wel op... Ben. Alleen niet als ze samen Doom spelen. Op de vraag van Ben om de cooperative-mode te spelen, schakelde Laura ook de talk-mode in en antwoordde: "No way, your dead meat, Bennie boy!" Alles is geoorloofd in liefde en oorlog.

SPEL VAN DE MAAND:
DOOM II (PC)

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook!

ED

Een new kid on the block in huize Ed. Eindbaas bij de PU, baas luierwas thuis. Als Ed weer eens verdrietig is omdat de testteamleden hun stukjes weer eens te laat hebben ingeleverd, hoeft ie alleen maar even aan z'n fraaie dochter te denken en z'n goede humeur is weer terug. "M'n dochter poept haar stukjes tenminste op tijd." Hij heeft overigens vast een Game Boy in de kinderwagen gemonteerd, "daar kun je niet vroeg genoeg mee beginnen", aldus de trotse vader.

SPEL VAN DE MAAND:
STREET RACER (SNES)

EDWIN

PU's hoofdredakteur maakt zich zorgen. Thomas, Adam, Bjorn, Ben en Laura verliefd. Michael te laat, Kees ziek en een Jetlag, Bjorn te druk en Ed een baby; hoe maak ik in vredesnaam nog een behoorlijk blaadje. Ja, daar ben je nou pijn in je hoofdredakteur voor geworden. "Had ik maar een vak geleerd", verzucht Edwin en duikt het testhok in voor een spelletje Hyper V-Ball.

RECORD VAN DE MAAND:
REDAKTIEVERGADERING SEPTEMBER

Wie kent ze niet, de helden uit Power Unlimited's eigen testteam? Jonge honden zijn het. Als ondervoede Pitbulls bijten ze zich vast in de allernieuwste games. Soms grommen ze van tevredenheid en wordt het spel in een hap verslonden, soms kent hun woede geen grenzen en worden de catridges, floppy's en cd's meedogenloos verscheurd. Altijd fair, nimmer vals, toch gevaarlijk. Want eenmaal beet dan laat Power Unlimited nooit meer los.

BETER WETEN?

Laat ook je tanden eens zien. Grom, kwijl, bijt of blaf! Het asiel, sorry, de redaktie, staat open voor jullie mening. Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

HET RAPPORT

Het PU-rapport geeft bij ieder spel aan hoe de punten worden verdeeld. Zo krijgen alle titels een cijfer voor de kwaliteit van het beeld, het geluid, de speelbaarheid en originaliteit. Bovendien worden de plus- en minpunten netjes voor je op een rijtje gezet. Verder bevat het rapport informatie over het type spelcomputer waarvoor het spel geschikt is, de naam van de fabrikant en de uiteraard de prijs van het spel. Die prijzen zijn overigens altijd advies-prijzen (inclusief btw). De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden. Tenslotte vermeldt het jury-rapport het alles beslissende eindcijfer.



POWER PREMIUM

De games die van Power Unlimited's testteam een 8 of hoger krijgen, mogen rekenen op het predikaat POWER PREMIUM. Hollywood heeft z'n Oscar, rock & roll doet het met een Grammy, maar spelspelend Nederland gaat plat voor de POWER PREMIUM. Het is een eretitel voor iedere producent en een koopgarantie voor alle gamers. Want een POWER PREMIUM staat voor kwaliteit en uren spelplezier.

EINDOORDEEL

Zoals altijd velt Powerkid het eindoordeel over de geteste games in Power Unlimited:



Rapportcijfers tussen 8 en 10: POWERKID gaat uit z'n dak. Ren meteen naar de winkel, want dit spel moet je hebben. Alleen SUPERGAMES worden beloond met een Power Unlimited POWER PREMIUM.



Rapportcijfers tussen 6 en 8: POWERKID is enthousiast. Prima spel, goed verzorgd en lekker lang speelbaar. Niks mis mee.



Rapportcijfers tussen 5 en 6: POWERKID twijfelt. Niet slecht, maar ook niet echt goed. Oppassen dus.



Rapportcijfers tussen 1 en 5: POWERKID waarschuwt. Niet kopen, want dit spel krijgt een dikke onvoldoende.

Dank! Dank!

Games en testapparatuur werden ter beschikking gesteld door:

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-17044)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (020-6077125)

LUDI GAMES
Brussel (00-3227352181)

PHILIPS CONSUMER ELECTRONICS
06-8406 (20 cnt/min.)

WALOP ELECTRONICS
Rotterdam (010-4623478)

BALTIMORE
Genk (00-3289303762)

GAME WORLD
Rotterdam (010-4369350)

Nintendo brengt eind november een vervolg uit op de klassieker Donkey Kong, namelijk Donkey Kong Country. Toen we de eerste screen-shots van dit spel zagen, dachten we aanvankelijk dat het een 64-bit spel was. DKC maakt namelijk gebruik van ACM (Advanced Computer Modelling), waarmee karakters en achtergronden rechtstreeks in 3D op de computer worden ontworpen. Het gevolg is dat alles er hyper realistisch uitziet, zoals je het eigenlijk alleen verwacht van een Ultra 64-spel. Onlangs mocht ik op het kantoor van Nintendo kennismaken met DKC. Na eerst even gecontroleerd te hebben of er niet toevallig een Silicon Graphics-computer onder de tafel verborgen stond, werd de SNES aangezet.

Je kunt DKC alleen spelen, maar ook met z'n tweeën. In het laatste geval kun je als team samenwerken, of tegen elkaar spelen. Behalve Donkey Kong is er nog een tweede karakter, de brutale chimp Diddy. Als je alleen speelt, begin je als een van deze twee, maar al snel krijg je gezelschap van je maatje. Als je onderweg een ton ziet met de letters DK erop, kun je er van op aan dat ie daar in zit verstopt. Dat betekent in feite een uitbreiding van het aantal levens dat je hebt. Als Donkey (of Diddy) namelijk geraakt wordt, neemt de andere aap het over. Pas als ook hij wordt geraakt, verlies je een leven, tenzij je voor die tijd natuurlijk weer een DK-ton hebt gevonden. Overigens bestuur je alleen de aap die voorop loopt, de andere volgt je op de voet en doet al je bewegingen na. Door op de Select-knop te drukken kun je tijdens het spelen van karakter veranderen. Dat kan handig zijn, want Diddy is kleiner en sneller, terwijl Donkey groter en sterker is.

Een tijdje geleden werd het platformspel Donkey Kong opnieuw uitgebracht voor de (Super) Game Boy. Een vreemde titel trouwens voor een spel met een aap in de hoofdrol. Het gerucht gaat dat die naam ooit is ontstaan door een Japans/Amerikaanse spraakverwarring. Toen de Amerikaanse fabrikant van de doosjes namelijk aan de Japanse makers vroeg wat de naam van het nieuwe spel was, antwoordden deze Monkey Kong. Of het nu door de Japanse uitspraak of de slechte telefoonlijn kwam is niet bekend, maar de Amerikaan verstond Donkey Kong.

Donkey Kong Country speelt eigenlijk net als een Mario-spel. De levels zie je bijvoorbeeld op een fraaie kaart. Geen platte kaart zoals bij Mario, maar een 3D-kaart van een eiland, inclusief een besneeuwde berg. Net als bij Mario kun je ook terugkeren naar levels die je al gespeeld hebt. Ieder level bestaat uit meerdere sub-levels. Ook kun je regelmatig een spel saven bij Candy Kong's Save Point. Je kunt daar maximaal drie spellen saven, waarbij ook wordt aangegeven hoeveel procent je hebt uitgespeeld en hoe lang je er over hebt gedaan.

Humor heeft het spel ook. Bezoek bijvoorbeeld het huisje van grootvader Kong maar eens. Deze doet op komische wijze zijn beklag over de spellen van tegenwoordig. Zijn verhaal is iedere keer dat je hem bezoekt weer anders, maar het komt er op neer dat die moderne spellen niet speelbaar zijn en veel te veel aandacht besteden aan graphics en animatie. Verder geeft hij handige speltips, dus bezoek hem regelmatig! Wat opa trouwens vergeet te zeggen, is dat er met de speelbaarheid van DKC niets mis is. Integendeel, want zelden heb ik zo'n briljant spel gespeeld.
In principe is DKC gewoon een van links naar rechts scrollend platformspel, waarin je bananen moet rapen. Voor iedere 100 bananen krijg je een extra leven. De bediening is simpel: met de B-knop spring je, met de Y-knop voert Donkey een rollende aanval uit of maakt Diddy een radslag. De moeilijkheidsgraad is, voor zover ik het in een dag heb kunnen bekijken, precies goed. De eerste paar levels zijn een eitje, maar het wordt geleidelijk moeilijker.

Tonnen spelen net als in het origineel een belangrijke rol. Behalve de DK-tonnen zijn er TNT-tonnen, die alle vijanden op het scherm vernietigen. Maar er zijn ook tonnen waarmee je over het scherm wordt geschoten, tonnen die naar bonuslevels leiden en ga zo maar door. Bovendien vind je soms een krat met een bevriend dier erin, zoals een neushoorn, een zwaardvis (voor de onderwater-levels), een reuze-kikker of een struisvogel. Op hun rug rijdend ben je vrijwel onkwetsbaar, je moet alleen niet in een afgrond vallen.
De levels hebben fraaie namen zoals Kongo Jungle, Vine Valley (lekker aan lianen slingeren), Monkey Mines (fantastische schaduweffecten) en Gorilla Glacier (veel sneeuw en ijs). Ook de vijanden die je ontmoet zijn weer heel gevarieerd, zoals slangen, gigantische insekten, gordeldieren, blauwe creeps, hagedissen met helmpjes, ijskrokodillen, gieren en irritante bevers. Na iedere groep levels moet je vechten tegen een eindbaas, die meestal makkelijk te verslaan is. Uiteraard wemelt het in DKC ook van de geheime ruimtes vol bananen en bonussen.


Luister naar de wijze lessen van opa.

Klaar v

COUNTRY

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9,5
ORIGINALITEIT	9
SPEELBAARHEID	10

- Graphics lijken wel 64-bit
- Fantastisch geluid
- Tientallen levels
- Boordevol humor

SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant:
Nintendo / Rare Ltd.

9,6

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED



Dan er maar overheen!



Donkey Kong, het tonkanon.



de bever-attack.



Diddy heeft al z'n zwemdiploma's.

Het is eigenlijk een heel ondankbare taak om dit soort spellen te recenseren. Je wilt zoveel vertellen, en je hebt maar zo weinig ruimte op twee pagina's. Uiteraard moet je het eigenlijk gewoon zelf gezien en gespeeld hebben om te snappen waarom dit zo'n briljant spel is. Zet het dus maar vast op je Sinterklaas-verlanglijstje!

RENE



THE LION KING

De nieuwe Disney-knaller The Lion King moet in Nederland op 24 november in première gaan, maar de fantastische PU-redaktie heeft het natuurlijk weer klaar gespeeld om het spel al in handen te krijgen. Top! Weet je waarom? Omdat The Lion King, net als de meest recente grote Disney produkties Aladdin en Jungle Book, een mega hit gaat worden: zowel in de bioscoop als op de spelcomputer. En wij hebben er al van mogen snoepen. Zalig!

SIMBA, KING TO BE

The Lion King gaat over het lieve kleine leeuwtje Simba in zijn strijd om koning der dieren te worden. De film begint met de geboorte van Simba op Pride Rock. Vanaf het begin van zijn leven rust er al een zware last op zijn schouders. Hij moet namelijk in de voetsporen van zijn vader treden als Koning der dieren en dat blijkt absoluut geen makkelijke opgave. Vooral niet omdat er ook nog een verschrikkelijk pissige oom van Simba rondloopt die het nooit heeft kunnen verkroppen dat zijn broer de machtige Koning der dieren is geworden. Al jaren zint hij op wraak om de heerschappij over te nemen, maar nooit is hij daarvoor sterk en sluw genoeg geweest. Tot het moment dat de vader van Simba op een afschuwelijke manier om het leven komt.

DICTATOR

Simba's oom grijpt op brute wijze de macht en Simba, nog steeds een naïef leeuwtje, wordt naar een verre streek verbannen. Als een ware dictator regeert oom over het eens zo harmonieuze dierenrijk. Terreur en onderdrukking zijn dagelijkse kost en het fascisme tiert welig, vooral dankzij de alliantie van de nieuwbakken Koning met de weerzinwekkende hyena's. Jaren van ballingschap gaan voorbij waarin ons welpje onbekommerd en zonder zorgen opgroeit tot een sterke, imposante leeuw. Totdat Simba zich op een gegeven moment realiseert dat hij de enige echte Koning der dieren is en terugkeert naar zijn geboortestreek. Zijn enige doel: het veroveren van de Koningszetel en het herstellen van de rust en vrede in het dierenrijk.

SPEELS EN DARTEL

Het tekenfilm verhaal is door Virgin op een hele goede manier in het spel verwerkt. De tien levels laten stap voor stap de levensloop van Simba zien. In de eerste twee levels 'Pride Rock' en 'Just Can't Wait' is hij nog het speelse en dartele leeuwtje dat aan alles en iedereen maling heeft. Hij stoeit wat met een paar kameleons en springt, al spelend met een paar vlinders, van het ene stekelvarken op het andere. Op een gegeven moment staat Simba oog in oog met een hongerige hyena. Het gevecht is hevig. Maar na een paar minieme brulletjes van zijn nog jonge stembanden en een paar rake uithalen van zijn vlijmscherpe klauwen, druipt het beest af en weet Simba het zeker: 'Ik kan nauwelijks wachten om Koning der dieren te worden.'

EEN STUKJE AAS

In de volgende drie levels keren de kansen voor Simba. Na de dood van zijn vader blijkt hij te zijn overgeleverd aan de grillen van oomlief. Het liefst zou die zien dat Simba door een speling van de natuur naar een andere wereld zou worden geholpen. Zoals het zich echter laat aanzien, zal hij er zelf voor moeten zorgen zijn neefje naar een andere wereld te helpen.
Op het olifantenkerkhof is het een kudde hyena's die in Simba een lekker stukje aas zien en in de Canyon wordt 'The King To Be' onder de voet gelopen door duizenden gnoes. En als klap op de vuurpijl is daar ook nog eens de verbanning naar een dieronvriendelijk stukje Afrika waar dood en leven zeer dicht bij elkaar liggen.
Uiteindelijk vindt Simba rust in een paradijselijke omgeving. Hier krijgt hij de tijd en ruimte om op een normale manier op te groeien tot een sterke [illegible] swaar [illegible] leeuw. Hakuna Matata (Don't worry, be happy) is een lange tijd de levensfilosofie. Tot het moment dat Simba zich bezint op zijn situatie. Hij realiseert zich dat hij een taak te vervullen heeft op Pride Rock. Er wachten daar duizenden dieren op hun rechtmatige koning. Simba besluit dan ook om terug te keren en de confrontatie met zijn oom en zijn hyena's aan te gaan.

HYENA LAIRS

In de laatste vier levels zal het er dan op aankomen. Volwassen, sterk en machtig begint Simba in Rafiki Chase aan de lange en gevaarlijke reis naar Pride Rock. In een donkere en bergachtige omgeving wordt onze held besprongen door een aantal cheetahs. Met lenige sprongen en flinke rammen met zijn scheermessen maakt hij de weg vrij en verdwijnt in een netwerk van onderaardse gangen en grotten. Ook ondergronds zal hij moeten kunnen bewijzen waardig genoeg te zijn om zich Koning mogen te noemen!
Maar dan begint het gedonder pas goed. Simba dringt door tot het leefgebied van de hyena's; de soldaten die maar al te graag het fascistische regime van Simba's oom in stand houden. Zonder aanzien des persoons roeit Simba de gehele hyena bevolking uit. De weg naar Pride Rock is nu vrij. Alleen moet de aanstichter van alle ellende nog geliquideerd worden. Daarna zal Simba eindelijk Koning der dieren zijn. Een Koningschap dat jaren aan een zijden draad heeft gehangen.


Simba eist z'n koningsschap op.


Een paradijselijke waterval. Nog geen vuiltje aan de lucht.



Een kudde gnoes op Simba's hielen.



Het olifantenkerkhof.



Simba's Hyena-hapje.



Afrikaanse stenen zijn groot.



Wie als eerste beneden is.

Het verhaal is typisch Disney, de graphics zijn prachtig, het geluid is erg goed en het spel speelt heerlijk weg. Het is gewoon klasse! Vooral de ontwikkeling van Simba is erg leuk gedaan. Als welpje slaat hij bijvoorbeeld nog geen deuk in een pakje warme boter, maar als volwassen leeuw is alleen zijn blik al dodelijk. Voor iedereen die een warm gevoel krijgt bij het horen van de naam Disney en gek is van katten: The Lion King is een multi-kick.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	9.4
GELUID	8.8
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	9.2

- ▲ Levensloop Simba
- ▲ Schattige poesjes
- ▲ Lekker te spelen
- ▲ Graphics

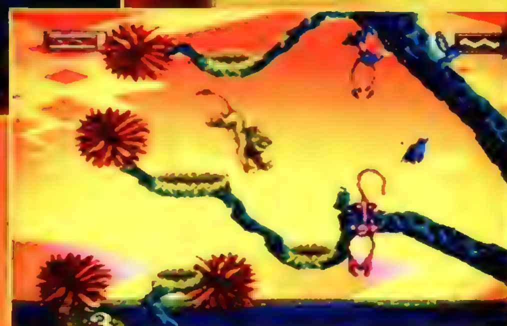
MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,00
Fabrikant: Virgin

8.9

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED



Bonuslevel met Kaboom.



Welk aapje zal ik gaan pesten?

DOO



Guns & Boxers.

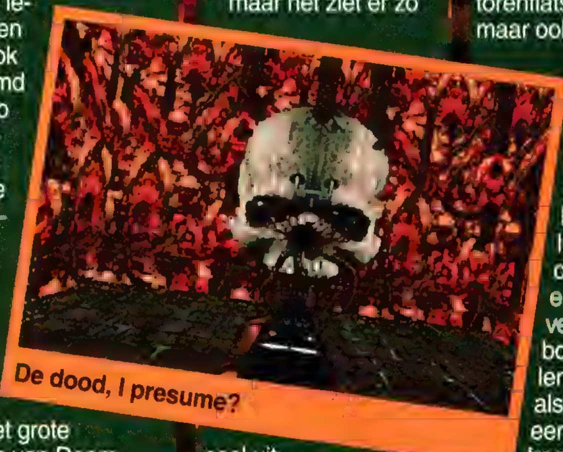
Dacht je de monsters en zombies op Phobos allemaal terug naar de hel te hebben gestuurd, blijken ze naar de Aarde te zijn gegaan om daar het landschap te verfraaien met hun bizarre bouwsels. Geen verrassing voor de overlevers die aan het eind van Doom 1 met lede ogen moesten toezien hoe hun inspanningen werden beloond met een plaatje van een gemarteld konijn, maar wel reden genoeg om door te gaan met de strijd!



De mijne is toch groter.

DEJA VU

Het was al een tijdje bekend dat de ultieme shoot'm all een vervolg zou krijgen, en de speculaties over mogelijke veranderingen en vernieuwingen waren dan ook niet van de lucht. Niet dat het legioen Doom-verslaafden niets te doen had na het uitspelen van Doom 1 (liefhebbers hebben inmiddels zo'n 1500 (!) nieuwe levels gemaakt met behulp van de diverse beschikbare editors) maar van de makers zelf mag je toch iets anders verwachten dan meer van hetzelfde. Sommigen zijn dan ook in eerste instantie teleurgesteld wanneer zij dwalen door de onderaardse gangen en riolen waar het spel mee begint. De bouwsels van het eerste level lijken dan ook verdomd veel op de bekende bizarre gebouwen die hebben bijgedragen aan het grote succes van Doom.



De dood, I presume?

KLIKKLAK SCHIET

Na een eerste schot met de shotgun is de teleurstelling weg, want wat gebeurt er? De linkerhand van de onverschrokken Space Marine komt in beeld. Hij stopt twee nieuwe kogels in het magazijn, klikklak, en de shotgun is weer klaar voor gebruik. Nadeel hiervan is wel dat het een of twee seconden langer duurt voor je weer kan schieten, maar het ziet er zo cool uit dat je het tijdverlies graag voor lief neemt. Verder is er aan de wapens helaas niets veranderd.

REANIMATOR

Eenmaal bovengronds gekomen is pas goed te zien dat je werkelijk op Aarde bent beland. De bewolkte luchten, torenflats in de verte, maar ook details als een boekenkast in een pand in de buitenwijken van de stad, zijn wat dat betreft een lust voor het oog en halen af en toe weer de verwondering boven die zovelen ondervinden als zij voor de eerste keer de fraaie 3D-werelden van Doom aanschouwen. Ook deze keer zijn de bouwwerken van Id software zo waanzinnig dat het zelfs zonder te schieten uiterst fascinerend is om te dwalen over de verDOOMde Aarde. Maar uiteindelijk wil je toch wel eens je uitgebreide wapenarsenaal gebruiken en daar is alle gelegenheid voor. Niet alleen alle 'oude' monsters en voormalige mensen zijn in grote getale aanwezig, de makers waren zo vriendelijk een stuk of zes nieuwe tegenstanders in Doom 2 te plaatsen. Zo krijg je te maken met eenogige gedrochten, extreem dikke gewapende reuzen, zombies met machinegeweren, vliegende bruine bollen, boksers(!) en de meest heftige: een skelet dat het vermogen heeft de doden opnieuw tot leven te wekken.

NO CHEATS NIGHTMARE

De tegenstanders zijn in Doom 2 in zulke grote getale aanwezig dat het zonder cheats bijna niet te doen is de 30 verschillende levels te overleven. Misschien wel daarom kun je bij deel 2 dezelfde cheatcodes gebruiken die in deel 1 de God mode en verse munitie activeren. Voor degenen die dit te gemakkelijk vinden, is er een extra moeilijkheidsgraad aan het spel toegevoegd, namelijk het Nightmare-niveau. Hierin krijg je de groot-



Blijf van m'n boeken af!

OM 2 Hell on Earth

ste aantallen tegenstanders zonder dat de cheatcodes werken. Zoals Id-software over dit niveau opmerkt: het is gewoon niet eerlijk!

SPELEN MET POWER

Het moge duidelijk zijn; Doom 2 verschilt voldoende van Doom 1 om de aankoop te rechtvaardigen, mits je de beschikking hebt over voldoende krachtige hardware. Volgens de handleiding is het wel mogelijk Doom te spelen op een 386 PC, maar sommige levels in Doom 2 zijn zo gedetailleerd en zo vol aktie dat ik zelfs op een 486 DX 33 af en toe genoodzaakt was het speelscherm te verkleinen tot het formaat van een lucifersdoosje. Het laatste level, waarin je de werkelijke eindbaas van de Doom-wezens treft, kon ik zelfs niet met goed fatsoen spelen omdat het beeld daar, ook op het kleinste formaat, letterlijk tot stilstand kwam. M'n PC rekende zich suf om na veel te veel seconden in een tergend traag tempo de aktie beeldje na beeldje te vervolgen. Een fikse domper, want snelheid is van essentieel belang om een geloofwaardige 3D-wereld te presenteren.



Gna, gna, gna.


View to some kills.

DOOMSTEIN

Gelukkig volgde na de hypertrage ontmoeting met de eindbaas een aangename verrassing: Wolfenstein op level 31, maar dan met de wapens van Doom. In tegenstelling tot het laatste Doom-level gaat het lopen door het beruchte nazi-kasteel als een speer. Verder is het ouderwets plezierig om de talloze SS-ers die het kasteel bewaken af te maken met de moderne Doom-wapens, al begon ik hier de vlammenwerper een beetje te missen die in de Jaguar-versie van Kasteel Wolfenstein zulke goede diensten bewees.


Hardcore.

Verplichte kost voor alle Doom-liefhebbers, ook al bevat deel 2 geen opzienbarende vernieuwingen. Daarvoor moet je wachten tot volgend jaar Quake uitkomt, een Id-spel waarin je in plaats van vuurwapens handen en voeten gebruikt, en niet te vergeten een enorme hamer om het verzet de kop in te drukken. Tot die tijd zal je het moeten doen met de hel op aarde, en de vele nieuwe Doom 2 levels die liefhebbers over de hele wereld ongetwijfeld nu al aan het maken zijn.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Fraai nieuw shotgun/ Wolfenstein-level!
- ▲ Interessante nieuwe vijanden
- ▼ Weinig essentiële vernieuwingen
- ▼ zeer snelle PC vereist

PC
Systeemvereisten: 486-33 of beter, 4 Mb RAM, 12 Mb schijfruimte. Geluidskaart sterk aanbevolen.
Prijs: ƒ 149,50
Fabrikant: Id Software

8⁴

ALS BESTE GETEST — Power Premium — Power Unlimited

MEGA DRIVE 32X



SEGA

ALIEN LEGACY

Als bevelvoerder van het ruimteschip Calypso is het mijn taak om nieuwe werelden te ontdekken en daar kolonies te stichten. Resoluut sta ik commando's te geven op de 'bridge', met uitzicht over nog onbekende planeten en sterren. Samen met mijn manschappen staar ik naar de leegte, totdat... daar! Daar gaan we een nieuwe wereld opbouwen!

ZONDER WAARSCHUWING

Laat ik bij het begin beginnen. In 2043 werd een van onze schepen opgeroepen om een vreemd ruimteschip te onderzoeken dat de aarde naderde. Zonder waarschuwing werd het verpulverd door een krachtige laserstraal die uit het onbekende schip schoot. Ondanks tegenaanvallen van onze kant zette het zijn reis voort en vuurde een aantal raketten af. Eén raket bereikte de aarde. Miljoenen mensen werden gedood door een onbekend virus dat zich vanuit de raket voortplantte. Zo begon de eerste oorlog tussen de mensen en de Centauriërs, want dat bleken de veroorzakers van deze dodelijke ramp.

EEN TOEKOMST?

De aardse overheden besloten dat het stichten van buitenaardse kolonies de enige manier was om de toekomst veilig te stellen. Dit is het moment dat mijn missie begint. Als kapitein van de Calypso bevaar ik nu de zeeën van het Universum, op zoek naar een leefbare omgeving, op zoek naar een toekomst.

Ik heb slechts vier ruimteschepen om mensen en materiaal te vervoeren, onderzoekstochten te ondernemen, en oorlogsmissies uit te voeren. Met de hulp van mijn collega's, mijn databank en mijn interstellaire ervaring moet ik belangrijke beslissingen nemen over de lokatie van de eerste kolonie, het besteden van energie, grondstoffen en manschappen, en het ontwikkelen van nieuwe kennis en technologieën.

Een van de belangrijkste aspecten van mijn werk is het beheren van de onderzoeksvluchten tussen de Calypso en de planeten. Deze zijn gevaarlijk omdat je nooit weet wat je tegenkomt. De radar kan veel informatie verschaffen maar kost veel energie Zonder radar is ook veel informatie te vinden door gewoon in het wilde weg te vliegen maar dat is gevaarlijk en kost op de lange duur ook veel energie.

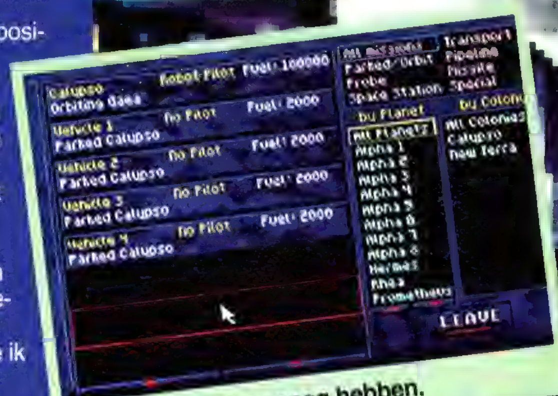
Al deze dingen moeten tegen elkaar worden afgewogen.

Als ik genoeg positieve informatie over de planeet heb, is het tijd om een basis te bouwen. Natuurlijk moet ik een goede lokatie uitzoeken. Dan moet er ook beslist worden in welke volgorde ik gebouwen ga neerzetten. Er moet behuizing komen voor de manschappen en die behuizing moet voorzien worden van energie. Doe ik alles op de juiste manier, dan kan het nieuwe leven beginnen. Tot het moment dat de Centauriërs erachter komen dat we verhuisd zijn. En verwacht dan geen gezellig theebezoekje!



Truttige dame weet het beter.


Samen op zoek naar een toekomst.



Info kun je nooit genoeg hebben.



De verkenningsmissies zijn vol gevaren.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁸
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	7⁷

- ▲ Maanden lang houdbaar
- ▲ Veel ruimte om te onderzoeken
- ▲ Vraagt veel inzicht
- ▼ Lange wachttijden

PC
Prijs: 119.-
Fabrikant: Sierra
Systeemvereisten: 386 SX of beter, 4 Mb RAM. VGA. 22 Mb vrij op de HD, muis. Aanbevolen: geluidskaart.

7⁸

Het spel is nog niet helemaal af maar wat ik tot nu toe gezien heb is zeker de moeite waard. Dit is een spel waar je weken en weken aan het scherm gekluisterd zit. Het is geen snel aktiespel, maar een mengeling van SimCity en Nomad. Strategie, inzicht en lange, lange wachttijden zijn troef! De voorlopige handleiding is al heel duidelijk en de installatie is veel makkelijker dan gemiddelde PC gebruikers gewend zijn. Een 'must' voor Science Fiction liefhebbers!

BJORN



SONIC & KNUCKLES

Ben jij een van diegenen die achterin deze PU zijn of haar oude Sonic-spellen te koop heeft aangeboden? Annuleer dan onmiddellijk je advertentie, want Sonic 1, 2 en 3 en ook Sonic Spinball bevatten levels die je nog nooit hebt gezien. Deze extra verborgen levels komen namelijk pas tevoorschijn als je de oude cartridges bovenop de nieuwe Sonic klikt!

OUD WORDT NIEUW

Een nieuwe Sonic is per definitie groot nieuws in spellenland. Deze keer is het nieuws echter nog groter dan groot. Er is namelijk iets bijzonders met de nieuwe Sonic. Het heet backwards compatibility en dat betekent dat je het nieuwe spel met oude kunt combineren, gewoon door de oude spelen bovenop de nieuwe vast te klikken. Het gevolg is dat er nieuwe levels speelbaar worden op de oude cartridges. Daardoor krijg je eigenlijk vijf nieuwe spellen voor de prijs van één! Wat hebben gamers toch een heerlijk leven.

ROBOTNIK BLIJFT

Naast de nieuwe levels op de oude spellen krijg je natuurlijk ook een gloednieuw spel van Sonic en Knuckles, of beter gezegd van Sonic of Knuckles, want in het nieuwe avontuur speel je of Sonic of Knuckles. Zoals in alle Sonic-spellen is het ook hierin de bedoeling dat je de strijd aanbindt met aartsvijand Robotnik. Deze keer moet je zien te voorkomen dat de gekke professor de Master Emerald in handen krijgt, want daarmee kan hij de Death Egg repareren en als dat lukt, is de hele Sonic-wereld in groot gevaar.



Griekse avonturen in Sandopolis.

VERTROUWDE SPELWIJZE

Het stramien van bovengenoemde strijd is welbekend. Je begint met drie levens die je mag gebruiken om in maximaal 10 minuten een Act uit te spelen. Als je een Star Post bent gepasseerd, dan herstart je na het eventuele verlies van een leven vanaf die Star Post. Aan het eind van elk level staat een Baas in dienst van Robotnik op je te wachten die je moet verslaan om door te mogen naar het volgende level. Extra levens kun je verdienen in de Bonus en Special Stages. Verzamel daar vijftig ringen en je krijgt een continue die goed is voor drie extra levens. Wat spelwijze betreft dus niets nieuws aan de hand.

POWER DOWN

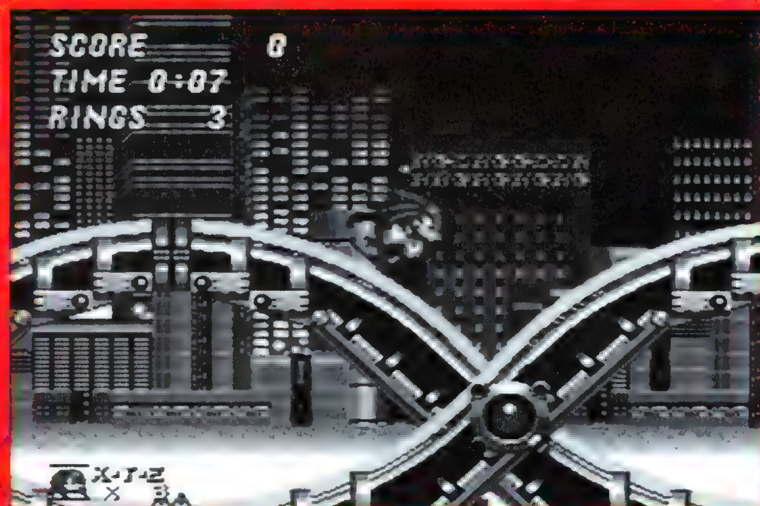
Zoals het een goed platform betaamt, zijn verspreid over de acht verschillende Zones, Power Ups verkrijgbaar waarmee je bijvoorbeeld extra ringen verdient, tijdelijk onverslaanbaar wordt of een paar superschoenen krijgt waarmee je nog harder dan normaal kunt rennen. Een van de Power Ups is echter geen Power Up, maar eerder een Power Down, namelijk de Robotnik-Power Up. Als je die oppakt raak je al je ringen kwijt, of een leven!

SPELEN MET JE LEVENS

In de ruim voorradige 3D Special Stages



Sonic vecht zich een weg door het bonuslevel.



Fraaie nieuwe stages, bekende spelwijze.



Springen naar ringen en meer van die dingen.



Knuckles vliegt recht op z'n doel af.

krijg je gelukkig alle kans om levens en ringen terug te verdienen. Die kans krijg je ook in de twee verschillende Bonus Stages, een waarin je via allerlei oplichtende balletjes zo rap mogelijk naar boven moet, en een waarin je op een soort fruitautomaat moet spelen om ringen, levens en Robotniks. Hoewel, die Robotniks kun je natuurlijk beter niet winnen, want dan raak je maar liefst honderd ringen kwijt, als je die al had.

NIEUWE KNUCKLES-MOVES

Terug naar de oude spellen die met Sonic 4 weer zo goed als nieuw worden. Als je Sonic 3 aansluit, krijg je vier verschillende mogelijkheden: je kunt spelen als Sonic, als Knuckles, als Tails of als Sonic en Tails. Het aardige van de Knuckles-optie is dat deze rode mierenegel nu kan vliegen, glijden, klimmen en tegenstanders met z'n knokkels kan uitschakelen. Ook kan Knuckles z'n knokkels gebruiken om dwars door muren te rammen, en dat zelfs zonder eerst als een centrifuge om z'n eigen as te tollen. Is dat je allemaal nog niet nieuw genoeg, dan moet je weten dat er nu in Sonic 3 verschillende nieuwe routes zijn, waarvan sommige alleen door Knuckles gedaan kunnen worden.

Knuckles is overigens niet de enige met nieuwe deel 3-aktie. Ook Tails staat z'n vosje als Super Tails, die voor de gelegenheid volledig nieuw is geanimeerd. Tails doet verder dezelfde stages als Sonic, behalve in de Asteroid Belt, waar alleen Sonic zelf naar binnen kan.

NIEUWE SONIC 2

Als je Sonic 2 aansluit op Sonic & Knuckles, dan is de grootste verandering dat je nu Knuckles kunt spelen, die dankzij z'n speciale vermogens op plaatsen kan komen waar Sonic niet bij kan. Dat zijn zoveel plaatsen dat je gerust kunt aannemen dat het resultaat feitelijk een compleet nieuw Sonic 2-spel oplevert!

HET GEHEIM VAN SEGA

Wat er precies gebeurt als je Sonic 1 of Sonic Spinball aansluit, kan ik je helaas nog niet vertellen. In eerste instantie krijg je dan namelijk alleen maar de mededeling 'No Way!' Om nieuwe stages in Sonic 1 te activeren moet je een 12-cijferige code intikken. Deze codes zijn nu nog geheim, maar Sega Nederland liet ons wel weten dat Power Unlimited als eerste deze codes krijgt zodra ze van Japan daarvoor toestemming hebben. Sega liet wel doorschemeren dat je met de codes echt enorm veel nieuwe 3D Special Stages kunt spelen. Op de vraag hoeveel dan precies, kregen we alleen een grote grijns, dus reken er maar op dat het er echt heel veel zijn. Sonic 4 gecombineerd met Sonic Spinball levert maar één extra stage op, dat wil zeggen, maar één stage die bevestigd is. Het gerucht gaat dat er nog meer extra Spinball-stages bestaan die pas later bekend gemaakt zullen worden.

SONIC GAAT VREEMD?

De backwards compatibility van Sonic & Knuckles heeft misschien nog veel meer verrassingen in zich. Als je namelijk een niet-Sonic cartridge bovenop de nieuwe Sonic klikt, dan krijg je ook het No Way-scherm te zien. Verder gebeurt er dan nog niets, maar uit onbetrouwbare bron hebben we vernomen dat er ook codes bestaan waardoor ook in niet-Sonic spellen allerlei dingen plotseling heel anders worden. Niemand, behalve een select gezelschap uit Japan, weet hier nog het fijne van, maar wees niet al te verbaasd als je op een dag een code krijgt om...

Definitief een van de betere uitvindingen, deze backwards compatibility. Je oude spellen worden weer als nieuw, en dat is precies de vrij hoge prijs van de gewiekste cartridge een niet te onderschatten voordeel. Wel jammer voor al die mensen die hun oude Sonic's al hebben verkocht, die missen nu alle extra's. Gelukkig voor hen is Sonic & Knuckles ook zonder de combinatie met de oude spellen een aanschaf die de moeite waard is. Het is per slot van rekening wel de nieuwe Sonic!

EV



RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	8

▲ Compleet nieuwe Sonic
▲ Vernieuwt oude Sonic's
▼ Niet voor 2 spelers tegelijk
▼ Alweer tegen Robotnik

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Sega

8¹

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

SPARKSTER Deel 1 & 2

Deel 2 van Sparkster 'return of the Rocket Knight Adventures' is uit op de MegaDrive en deel 1 is uit op de SNES. De MegaDrivers onder ons weten allemaal dat Sparkster een mooi platformspel is (zie een vorige PU). Reden dus om deel 1 en 2 eens naast elkaar te zetten.

NOT IMPRESSED

Van mijn handleidingloze testcassette valt niet af te lezen wat er nu precies aan de hand is bij de SNES versie van Sparkster. Een koning(?) en een prinses(?) staan op een berg en een ruimteschip beamed de prinses naar boven. Het is volkomen onduidelijk of de koning nu huilt, lacht, zwaait of zijn middelvinger opsteekt. Het lijkt er in ieder geval niet op dat de koning erg onder de indruk is van het feit dat zijn dochter (vermoed ik) wordt opgebeamed.

RAKET RIDDER AVONTUREN

Uiteindelijk gaat het allemaal om het avontuur dat we beleven. Zowel Sparkster 1 (SNES) als Sparkster 2 (MegaDrive) zijn van het overbekende platformsoort. Sparkster heeft in beide versies als impotantste wapen een zwaard (vandaar waarschijnlijk het 'knight' in Rocket Knight Adventures). Het zwaard is van het magische soort dat met energie kan worden opgeladen waardoor het nog krachtiger wordt. Samen met zijn rugraket is dit het enige hulpmiddel dat arme Sparkster in zijn bezit heeft om het op te nemen tegen een groot scala aan slechterikken en gevaarlijke plekken.

ONTDEK JE PLEKJE

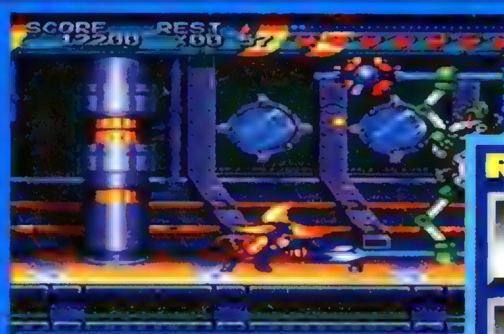
Die gevaarlijke plekken zijn telkens weer anders. In de SNES versie komt Sparkster via graslanden, bergen en grotten terecht in een gevaarlijke fabriek (tippie: ga bij de machine waar de wolven aan het fietsen zijn, met je raket door het plafond: het sterft daar van de gratis bonusdiamanten!). De MegaDrive versie verschilt in de bediening nogal met de SNES versie. Sparkster 2 heeft een ingewikkelde bediening omdat de rugraket telkens vanzelf afgaat. Controle is nodig om Sparkster niet in het wilde weg te laten rondfladderen (bij voorkeur tegen de brede borst van snode slechterikken).

GAME OVER?

Niet dus. Naast het feit dat je een passwordsysteem hebt, is er ook nog de mogelijkheid om 9 keer te 'continuen' (zelfverzonnen werkwoord). Over dat password systeem hadden ze wat mij betreft wel wat langer kunnen nadenken want het is een hele klus om het op te schrijven en in te toetsen.



De eerste Superbaas is makkelijker dan hij lijkt. (SNES)



In het ruimteschip op zoek naar de babe. (SNES)


Sparkster sneller dan het licht. (MegaDrive)



Sparkster 2 haalt het niet bij Sparkster 1. De graphics zijn minder, de controle is minder en de vijanden zijn minder. Sparkster 1 heeft hele leuke animaties en moeilijke maar leuke vijanden (leuk in de zin dat ze niet dom rondhobbelen, wachtend om beschoten te worden, maar semi-inteligent zijn). Sparkster 2 heeft in het eerste nivo maar 2 soorten vijanden en ze werkten na 5 minuten al op mijn zenuwen. Dat is jammer, want Sparkster 1 is echt een aanrader! O.BEN

RAPPORT	SNES	MEGADRIVE
GRAPHICS	7,5	6,8
GELUID	7,8	7,5
ORIGINALITEIT	6,5	5
SPEELBAARHEID	8,5	6

SNES
- ▲ Klasse platformspel
- ▲ Veel verschillende vijanden
- ▲ Intelligente vijanden
- ▼ Rottig passwordsysteem

SNES — Prijs: ƒ 195,95 — Fabrikant: Konami

7,6

MEGADRIVE
- ▼ Haalt het niet bij deel 1
- ▼ Vijanden werken op mijn zenuwen
- ▼ Rottig passwordsysteem
- ▼ Ingewikkelde bediening

MEGADRIVE — Prijs: ƒ 129,95 — Fabrikant: Konami

6,3

BUBSY 2

De Bubsman is terug! Bubsy 1 was in mijn ogen één van de vernieuwendste platformspellen van 1993 en behoort nog steeds tot mijn platform Top-5. Vol verwachting prikte ik dan ook de vier Busby 2 chips op het groene printplaatje en stopte het spel in de SNES. De grote vraag: is Bubsy 2 net zo goed of zelfs beter dan Bubsy 1?

VERSCHIL-LEN

Meteen valt op dat Bubsy 2 anders is dan Bubsy 1. Om te beginnen is er bij de start van het spel een keuze om de West Vleugel of de Oost Vleugel in te gaan. Bubsy de Bobcat kan nog steeds springen, zweven en stuiteren op hoofden van vijanden maar nu ook een duikhelm opzetten, een pistool afvuren en bommetjes leggen. Verder is de winkel een nieuw onderdeel. In deze winkel kun je pickups als duikhelmen, pistolen en kanonnen ruilen voor levens (of andersom). Het laatste verschil is dat Bubsy 2 niet lineair is, dat houdt in dat je zelf de volgorde van de levels kunt kiezen. Als je alle levels hebt beëindigd, mag je de bosslevel doen.

STAR WRECH OP DE HINDEN-BURGER

Net als in de vorige Bubsy hebben de namen van de levels rare namen die zijn afgeleid van bestaande filmnamen. Voorbeelden zijn Star Wrech (Star Trek), Hindenburger (Hindenburg), Hamalot (Hamlet) en Bach in Time (Back in Time).

Ik begon het spel bij Bach of the Nile, waar toeters, muzieknoten, trommels en andere instrumenten het decor vormen. Behalve dit andere decor is er weinig verschil met Bubsy 1, alleen zijn er subspellen, die je kunt spelen als je een geheime deur ingaat



Benarde situatie in Hindenburg level.



Wie z'n bubs brandt...

en natuurlijk de speciale pickups, die ik eerder heb beschreven.

KIKKER-SMIJTEN

De subspellen zijn overigens erg melig. Frogapult bijvoorbeeld is een spel waarbij je met een soort katapult een kikker weg moet schieten.

Bubsy 2 is bijna een desillusie. In twee uur en een kwartiertje speelde ik de hele West Vleugel uit. Kleine rekensom is dan dat het spel 5 uur duurt (met Oost Vleugel erbij). Ook qua nieuwigheid scoort Bubsy 2 laag. Behalve een paar overbodige toevoegingen als het pistool en de bom is er weinig nieuws. Ik ben bang dat Bubsy 2 een goedkope truuk is om met de naam van zijn voorganger nog wat cartridges te slijten. Jammer, want het blijft een klasse spel met melige animaties en muziekjes.

BJØRN



Het is de bedoeling dat je daarmee bonussen raakt. Je krijgt anderhalve minuut de tijd om zoveel mogelijk dingen te raken. Een ander subspel is Drown and Out, waarbij je onder water zoveel mogelijk belletjes moet verzamelen zonder door de waterhoos weer naar de oppervlakte gebracht te worden.

BUBSY BLIJFT BUBSY

Ook de overige levels bieden slechts een wisselend decor. Behalve sommige extra's als het vliegen in een ruimteschip bij Star Wrech en in een vliegtuig bij Hindenburger is er weinig nieuws onder de zon. Ik heb de pickups eigenlijk nooit gebruikt, behalve om ze in te ruilen voor levens bij de winkel, die na het beëindigen van een level in beeld verschijnt.

Na twee uurtjes spelen had ik alle vijf levels uitgespeeld waarna ik bij de bosslevel terecht kwam. Deze heet Aporcolypse Now. Dit bosslevel is de makkelijkste die ik ooit in een spel heb gezien: stuiter een stuk of twintig keer op de kop van de big en je hebt gewonnen. Gewonnen? Jazeker, want het spel is dan uit. Rest alleen nog de Oost Vleugel.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8
ORIGINALITEIT	5
SPEELBAARHEID	8⁵

+ Bubsy is en blijft cool
+ Nog steeds een leuk concept
- Weinig nieuws
- Veel en veel en veels te makkelijk

SNES
Prijs: ƒ 159,00
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Columbia Tristar

7⁵

VAL D'ISERE

Van alle wintersporten die tegenwoordig beoefend worden, is er eentje die bijzonder goed aansluit bij wat hip en hot is op het moment: snowboarden. Op naar de Franse alpen!


De ski-slalom vraagt een snelle reactiesnelheid.


Wat doen die idioten hier? Dit is een wedstrijd, baklappen!

Val d'Isère Championship is een aardig behendigheidsspel. De controlls reageren zeer direct. What you do is what you get. De graphics zijn ietwat aan de zuinige kant en vooral erg wit. Het dragen van een zonnebril tijdens het spelen wordt door mij dan ook warm aanbevolen, want behalve dat dat cool staat, voorkomt het sneeuwblindheid. Hou je ervan om de klok te snel af te zijn, dan is Val d'Isère zeker een kolfje naar je hand.

MICHAEL



GIPS-VLUCHT

Snelle plankhelden! Bel de Alarmcentrale van de ANWB en maak alvast een reservering voor een gipsvlucht. En als je met een been omhoog in het gips ligt en je wilt nog even nagenieten van de wintersport, dan kun je nog altijd Val d'Isère in je console stoppen.

GIGA PISTE

Het spel is sneller uitgelegd dan uitgespeeld. Je begint bovenaan een berg en het doel is om op je snowboard zo snel mogelijk van punt A naar punt B te komen. Daarbij dien je de diverse obstakels vakkundig te ontwijken en bovendien moet je opletten dat je de controle-posten niet buiten het parcours passeert. Er ligt een gigantische piste voor je uitgestippeld. Bij elke controlepost krijg je weer een nieuwe tijdlimiet, waarbinnen je het volgende gedeelte van het parcours moet afronden. Met de D-pad stuur je flauw naar links of naar rechts. Om scherpere bochten te maken, kun je de L -of de R-knop gebruiken. Je kunt om de obstakels heen glijden of er overheen springen. Dat doe je met de A-knop. Het variëren van je snelheid is de sleutel tot een succesvolle afdaling. Die snelheid bepaal je door de B-knop korter of langer ingedrukt te houden. Het is moeilijk de neiging te onderdrukken om het 'gas op de plank' te houden. Net als bij autoracen moet je de juiste verhouding vinden tussen snelheid (tijdlimiet) en obstakels (het ziekenhuis).

OP DE SKI'S

Naast snowboarden is het ook mogelijk om de ski's onder te binden en te slalommen of als een steen naar beneden te suizen in de afdaling. De gameplay en scenery zijn ongeveer gelijk als bij het snowboarden. De slalom en Super G vragen echter nogal wat behendigheid en gevoel voor ritme. In de ijzingwekkende afdaling is het vooral zaak je te beheersen. Voor je het weet ga je te snel en beland je buiten de piste in een denneboom. Weet je wat, begin gewoon in de trainings mode.



Klaar om radicaal te gaan!


Hoog, hoger, hoogst.


What goes up, must come...

RAPPORT

GRAPHICS	6^5
GELUID	6
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	8

+ Snowboarden is cool
+ Voor snelheidsduivels
- Sceneries witter dan wit
- Geen après ski

SNES
Prijs: ƒ 159,95
Fabrikant: PMR

7^1

RADICAL REX

Zoiets heb je nog nooit meegemaakt. Krijgen we bij PU wel eens een relatiegeschenkje of een mazzeltje van een fabrikant, de makers van Radical Rex maken het wel heel bont. Sturen ze ons notabene een compleet skateboard. En omdat ik de enige ben die het langer dan vijf seconden uithoudt op vier wieltjes, moest ik ook maar meteen een preview doen.



Hoe radicaal is Rex eigenlijk?


Hij lijkt een echte platform nerd.


Maar hij kan zowaar skateboarden.


Goh, en nog radicaal ook.


Nou je, radicaal.

GAAAAAP

Ik zal maar met de deur in huis rijden, want Radical Rex is niet het spel dat je door alle franje er omheen zou verwachten. Ik zal even kort beschrijven wat voor een soort spel het is, zodat ik daarna rustig door kan gaan met Radical Rex de grond in te boren.
Rad Rex is een platform, een soort kruising tussen Sonic, SuperMario, B.O.B. en Jurassic Park, maar dan net anders. Je gebruikt een skateboard om door de levels te komen, gaaaap. Ik heb maar één woord voor deze slappe poging om twee jaar aan videogames in een spel te stoppen: waardeloos!

JE KENT HET WEL

De ondertitel van het spel is "Too hip to be extinct" wat zoveel betekent als: "te tof om uitgestorven te zijn." Je voelt 'm zeker wel, ze hadden die dinosaurus gerust op in-line skates kunnen zetten, want dan was 'ie nog hipper geweest en bovendien was 'ie dat rot board niet elke keer kwijtgeraakt als 'ie over een graspolletje reed. De controlls zijn slap en indirect. Je kent het wel, dat je van platformpje naar platformpje moet springen. Dat is al niet mijn sterkste kant, maar bij dit spel is het bijna onmogelijk om een beetje normaal te timen.
Je kan met Rex rennen, skaten, schommelen, bellen blazen, vuur spugen en schoppen. Jaja. Het lijkt er dan ook op dat dit spelletje gemaakt is voor de kleintjes onder ons. Maar ook kleintjes laten zich niet als doetjes in de maling nemen. Of wel?
Ik zal jullie nog kort eventjes uitleggen waarom ik zo geïrriteerd ben. Toen we op de redaktie ons skateboard binnen kregen, zat er een briefje bij waarin stond dat we als we aanmerkingen hadden, we die niet in de preview mochten opschrijven. Wie denken ze dat we zijn: een vereniging ter bevordering van nerdgames? NOT! Bovendien dachten ze ons te paaien met een geheime code, waarmee we een level-select konden maken. Als getrainde PU-testers hebben we natuurlijk geen level-select nodig om een spel te testen (bovendien werkte de code niet).

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	1°

▲ Nono

▼ Breek me de bek niet open

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 119,-
Fabrikant: Actvision
Distributeur Columbia Tristar

3³

Het is me in mijn tijd als tester van de PU niet vaak overkomen dat ik zo'n misser in mijn console moest stoppen. Ik heb hem er dan ook vliegensvlug weer uitgehaald en braaf teruggestuurd aan de afzender.
Hij mag hem houden.

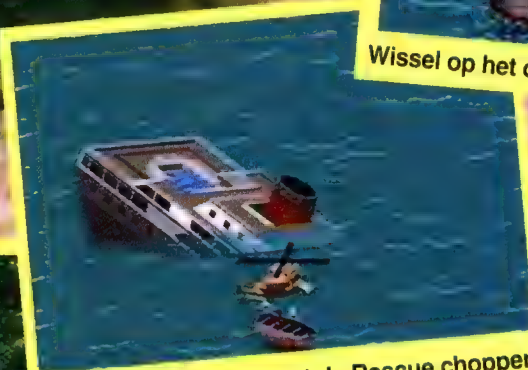
MICHAEL



URBAN

'Ploeg een woestijn in het Midden-Oosten om', luidde twee jaar geleden de briefing in het formidabele Desert Strike. Vorig jaar verbouwde ik in het nog betere Jungle Strike het Witte Huis met een salvo hydrabommen. Wat staat er mij dit jaar in Urban Strike te wachten als prominent lid van de Strike C.O.R.E.?


Wissel op het olieplatform van chopper.


Red 20 drenkelingen met de Rescue chopper.


Radarstation ontmanteld.


Vrachtje gered.



Yes, mission completed maar oerwoud vernield.

VAKANTIE? NOT!

Ik lig in een hangmatje op een tropisch strand met een papaya shake in de ene hand en een zaktelevisie in de andere. Een keurig gekapte bleekneusredneck uit mijn moederland Yankee-Doodle spreekt met verontwaardiging over de criminelen die in onze straten heersen en ons burgers teisteren. Zijn hoop is gevestigd op meneer Malone. Met hem als president zal er weer orde in het land heersen.
Het was ooit mijn droom op een plek te eindigen waar ik zorgeloos de rest van mijn jaren zou kunnen slijten. In het jaar 2001 ben ik daar nog steeds niet in geslaagd want het akelige hoofd van m'n baas onderbreekt de uitzending op mijn mini-tv en mijn vakantie. De plicht roept, het vaderland is in gevaar, kom meteen, jouw tactisch vernuft is onmisbaar.

TEVREDEN PK-TJES

Terug in de military room krijg ik te horen dat die Mr. Malone een verborgen agenda heeft (alles en iedereen vernietigen). Tevens vermoedt men dat hij eigenlijk Carlos Ortega is, waarvan ik toch echt dacht dat ik hem met een welgemikte fragmentatiebom had verpulverd in de jungle van de vorige Strike. Maar nee, in Hawaii doolt een gevluchte plastisch chirurg rond die dit absurde verhaal kan bevestigen. Gelieve hem te redden. Okay. Eenmaal in de vertrouwde Comanche helikopter brommen de PK-tjes tevreden onder het lichaam en kan alles wat op mij schiet, rekenen op een mitrailleurregen tot daarop ontploffing volgt. Mochten kogels niet werken dan staan er genoeg raketten of superbommen ter beschikking. Aan power ups is tevens geen gebrek; schiet elk gebouw dat je ziet aan flarden en de 'goodies' komen tevoorschijn. Grote pret voor een echte StrikeVeteraan (Vet) dus.

FLUITENDE KOGELS

Niks is simpel in een Strike, behalve het veelvuldige neerknallen van allerhande soldaatjes, tanks en bootjes. Mocht het politieke incorrecte karakter van het overvloedige oorlogsgeweld je tegenstaan, dan wordt dit ruimschoots gecompenseerd door vele reddingsakties die tussendoor verricht moeten worden.
Voordat de bierbuik van de plastisch chirurg is gered, moeten radarstations opgeblazen worden, laserspiegels in veiligheid gebracht, bataljons groene baretten en vrouwen in rieten jurken uit de jungle geplukt en drenkelingen belaagd door haaien uit de zee gered worden. Voor de ware Vet is dit even makkelijk als een kogel doen fluiten.
Met missie 2 komt de kust van het Amerikaanse vasteland in zicht bij de Golf van Baja. Enkele kleinere olieplatforms krijgen een lading bommen te verwerken, een getor-

STRIKE


Red je incompetente collega's.


Bij de UN vlag kunnen geredde zieltjes uitgeladen worden.

pedeerd cruiseschip levert allerlei hulpeloze mensjes in het water op (neem hiervoor de rescue-chopper die - tipje voor zware missies- dubbele armor heeft) die in veiligheid gebracht moeten worden, een vliegtuigolieplatform moet van de straaljagers ontdaan worden (De laatste twee zijn verstopt in de gaten van het asfalt). Net wanneer je denkt: 'dit gaat vervelen', verandert alles.

BLIJF COOL!

Gehinderd door de woeste zee en een loeiende wind ben ik geland op het door mij vakkundig vernielde boorplatform en ren naar het ontmantelde hoofdkwartier om een geheime mede-agent het vege lijf te redden. Ik sta in een onderaards labyrint, mitrailleur in de hand en een superfit lichaam waarvoor ik niet de hele tijd 'fuel' hoef te scoren, maar waarvan de 'armor' bedroevend laag is.
Net als bij alle andere levels bestaat deze opdracht uit verschillende missies. Ook hier is de startknop, waardoor een kaart zichtbaar wordt met alle te vernietigen objecten, mijn beste vriend. Alhoewel, m'n gun mag er ook zijn. Onder het motto 'alles moet kapot' raas ik door het complex.
De soldaatjes laten zich gewillig afslachten -de robotmitrailleurs wat minder makkelijk- en de vliegtuigen en raketten laten zich met veel bombarie opblazen. Her en der verspreide olievaten herbergen voldoende 'ammo' en 'armor' power ups om de laatste hachelijke missie redelijk gezond in te gaan. Een wurgende ren langs piefpafpoefende robots om een bom onschadelijk te maken met de code 'knop A' veroorzaakt grote problemen. Mocht het overleefd worden dan zul je spijt hebben dat je niet iedereen op de heenweg afdoende hebt afgemaakt.
De terugweg, die razendsnel afgelegd moet worden voordat het olieplatform de lucht ingaat, is geplaveid met boobytraps. Bij de laatste hoek voor het eindpunt, nog zo'n vijftig meter te gaan, leg ik het loodje. Murw gebeukt door urenlange explosieve effecten gooi ik woedend m'n remote control pad tegen de muur die het sindsdien laat afweten. Tssh. Het deert niet, joypads hebben we genoeg bij PU en in Urban Strike wacht me nog genoeg terrein om te veroveren.


Onthoud deze plek, dit is een kostbaar extra leven.



Carlos Ortega liet zich ombouwen tot Mr.Malone

RAPPORT

GRAPHICS	8^{8}
GELUID	9^{2}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	9^{2}

▲ KISS
▲ Verslavend
▼ Nog steeds geen fokkin deathcountmeter

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95
Fabrikant: Electronic Arts

8^{6}

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED

Binnen de kortste keren ben ik compleet verslaafd geraakt aan Urban Strike; het liefst zou ik niks anders willen doen dan het spel in één keer uitspelen. Maar zo simpel is dat niet. Voor gamers die de Strike serie niet kennen, is het een moeilijk spel. Voor Vets is het een verrukkelijke, nieuwe uitdaging waar niks aan ontbreekt. Een heerlijk spel.

ADAM



MORTAL KO

Sommige spelletjes moet je gewoon zowel voor thuis als voor de handheld hebben. Niet alleen omdat er een grote kans bestaat dat je gaat hyperventileren wanneer je een half uur lang geen eindbaas gezien hebt, maar vooral om andere mensen van de genialiteit van een spel te overtuigen. Zonder enige twijfel is Mortal Kombat II zo'n spel.

"MAG IK OOK EENS"

In de rij bij de slager, op de tramhalte en botweg midden in een gesprek trek ik mijn handheld naar keuze uit de rugzak en zet ik mijn nonstop body-drop voort. Altijd zijn er dan wel nieuwsgierige zieltjes die over je schouder mee proberen te genieten. "Goh wat is dat? Mag ik ook eens". Maar natuurlijk! Vijf minuten later is Acclaim een paar tientjes rijker en heeft Power Unlimited er weer een lid bij.

ACHT!? VECHTERS

Hoewel de draagbare versies qua beeld, geluid en sadisme natuurlijk niet helemaal kunnen tippen aan 'the real thing', is het prettig vechten. De acht vechters die je tot je beschikking hebt (Liu Kang, Kitana, Sub Zero, Scorpion, Mileena, Jax, Reptile en Shang Tsung), hebben hun unieke technieken nog steeds in huis en ze laten zich ook makkelijk bedienen.
Al met al blijft de conclusie dat Mortal Kombat II een briljant spel is dat in elk format met even veel plezier te spelen is. Oké kids de loftrompet gaat weer even de kast in want oom Kees zijn vingertjes jeuken weer.



Liu Kang wordt licht aangebraden.



Dat krijg je als je even niet oplet.



Mileena knalt Sub Zero vol op de bek.





Vuurballetje-over.



Je tong uitsteken is onbeleefd.

RAPPORT

GELUID	9^{5}
GELUID	7^{8}
ORIGINALITEIT	9
SPEELBAARHEID	9^{4}

- ▲ Helder beeld
- ▲ Niet te zuinig met bloed
- ▼ Ik mis vier van m'n beste vrienden
- ▼ Minder fatalaty's

GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,00
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar

8^{9}



Dankzij de heldere graphics en de soepele bediening hoeft de Game Gear uitvoering van MK II nauwelijks onder te doen voor de home-consoles. Met dezelfde vloeiende bewegingen verplaatsen de characters zich over het kleine beeldschermpje. De handheld-versie blijft wel in gebreke bij de achtergrond scenario's en de hoeveelheid fighters waar je uit kan kiezen. Op je weg naar Shoa Kahn hoef je hier maar zeven (exclusief Kintaro) tegenstanders te vernietigen. Rayden, Baraka, Kung Lao en Johny Cage doen om een onverklaarbare rede niet mee en dat is jammer. Hoe dan ook; deel II is ook op de Game Gear een absolute Mortal Comeback! KEES

MBAT II

MK II op de handheld

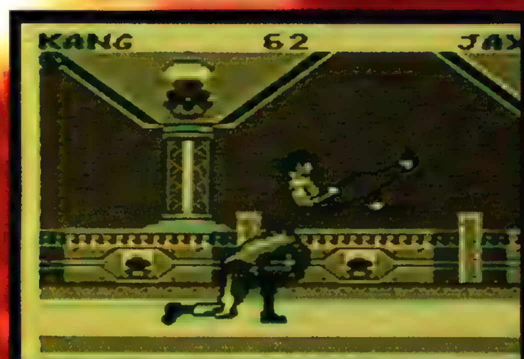


Liu Kang's befaamde Reuze Donut.





Zoals ik al zei: "zalige aktie."



Als je niet beter wist, zou je denken dat het hier modern ballet betrof.



'It looks like your neck threw up.'

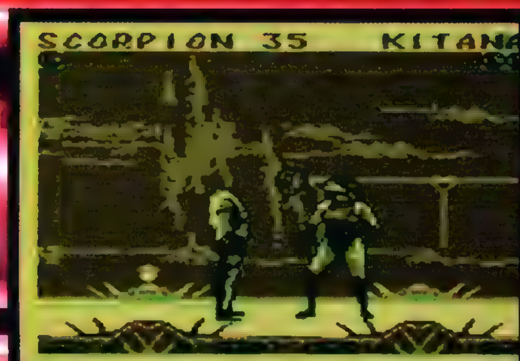
RAPPORT

GRAPHICS	9
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	9
SPEELBAARHEID	9

- ▲ Snelheid
- ▲ Beeld OnGameBoyaans goed
- ▼ Niet alle vechters
- ▼ Geluid mwooooaaah



Sub Zero's Double Frosted Fatality.



Van verbazing valt Scorpion's hoofd er af.

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,00
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar

Opnieuw niets dan lof voor de wijze waarop Acclaim de spetterende actie van MK II naar het kleine beeldscherm heeft weten te vertalen zonder daarbij al te veel in kracht te hoeven inbinden. In tegenstelling tot veel andere vechtspelletjes op de Game Boy heeft MK II zijn snelheid en speelbaarheid behouden. Dit mede dankzij de klare graphics. Helaas zijn ook hier de reeds eerder genoemde vier vechtkunstenaars gesneuveld en zullen we het met acht fighters moeten doen. Desalniettemin ook een absolute Mortal Comeback!
KEES

8²





Waar is Liu Kang gebleven.

SUPER PINBALL

Wat is dat toch met die flipperspelletjes? Ik snap niet dat fabrikanten daar nog steeds tijd en kapitaal in steken. De enige reden moet zijn dat er nog steeds een flinke omzet mee behaald kan worden. En waar is dat aan te danken? Aan al die gasten die zo nodig thuis achter hun beeldscherm met nepflippers tegen nepballen aan willen knallen zodat deze in nepgaatjes verdwijnen om neppunten te scoren! Daar is toch geen zak aan?



Maak je keuze.

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	7^8
ORIGINALITEIT	6^8
SPEELBAARHEID	8^3

 Graphics/Speelbaarheid

 Goede kasten

 Pinball nummer zoveel

 Echt is veel leuker

SNES
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Nintendo

7^9

NET ECHT

Ik wil hier absoluut geen tirade afsteken tegen het spel Super Pinball, laat ik dat even voorop stellen. Super Pinball zit zelfs erg goed in elkaar. Er zijn drie verschillende kasten waaruit je kunt kiezen: Jolly Joker, Blackbeard & Ironmen en Wizard. Alle drie zijn het geweldige kasten met mooie graphics, goed geluid en een fantastische besturing. De graphics en de besturing zijn zelfs zo goed dat het lijkt alsof je achter een echte kast staat te spelen. Maar daar houdt dan ook alles mee op.

STALEN KOGEL

Het gaat mij er om dat je niet flippert achter een beeldscherm met behulp van een computer, maar dat je daadwerkelijk achter een flipperkast gaat staan! Je gooit een knaak in z'n gleuf en je ramt een stalen kogel door die kast heen. En bij een vrij spel pleegt zo'n kast een aanslag op je trommelvliezen. Kabeng! Geweldig!

FEELING

Natuurlijk zijn er genoeg voorbeelden te noemen waar dezelfde redenering op van toepassing zou kunnen zijn. Als je een spel met Jimmy Connors of Pete Sampras in je console stopt, hoef je niet meteen op een tennisbaan gaan staan ballen. En bij het zien van Mortal Kombat, ren je niet meteen naar de dichtst bijzijnde sportschool om je in te laten schrijven voor een vechtsport cursus. Bij pinball spellen ligt dit voor mijn gevoel toch anders. Maar ach, gezien het aantal releases zullen er zat mensen zijn die zeer gelukkig zijn met hun mini flipperkast. Als zij maar af en toe de moeite nemen om de feeling met een echte bal in stand te houden.

Ondanks mijn bedenkingen ten aanzien van computer-pinball, is Super Pinball een aanwinst voor iedereen die van dit soort spellen houdt. Super Pinball speelt erg gemakkelijk en de kasten zijn van hoog niveau. Speel het spel en ga na afloop gewoon even naar een arcade om het flippergenot compleet te maken.

THOMAS

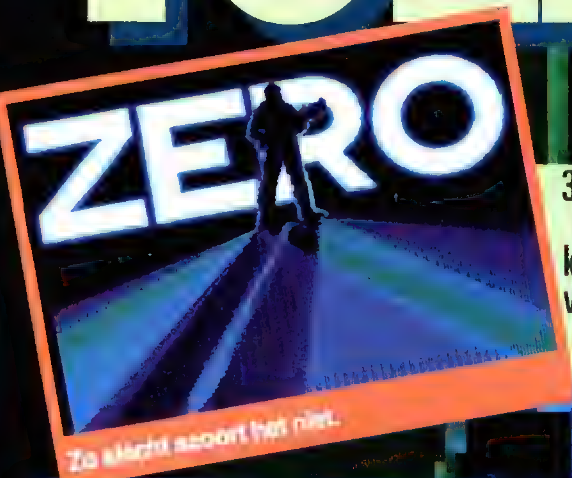



Wat een piraten-kast.


Je krijgt maar drie toverballen.


The Jolly Joker.

ZERO TOLERANCE



Zo slecht scoort het niet.

3D-shoot'm ups zijn sinds Wolfenstein een genre op zich geworden, al moest je daar meestal wel een serieuze PC voor hebben. Sinds kort kun je ook een leuk jachtpartijtje houden met de Jaguar-versie van Wolfenstein, en nu is er tevens een 3D-schiet ze verrot voor de MegaDrive met de veelbelovende titel 'Zero Tolerance'.

KNALLEN MAAR!

Hoog in de lucht hangt de Europe-1, een ruimtestation van het Planet Defense Corps, een organisatie van keiharde Space Marines die de aarde moeten vrijwaren van een buitenaardse invasie. De Europe-1 heeft te kampen met een beschadigd nucleair koelsysteem. Dit is waarschijnlijk veroorzaakt door een bende aliens die om onduidelijke redenen een hekel hebben aan mensen in het algemeen en leden van het Planet Defense Corps in het bijzonder. De missie zal voor een beetje gamer wel duidelijk zijn: schiet alle aanwezigen in het ruimtestation dood en zet de reactor uit voordat die uit elkaar knalt.

MINI-3D

Meteen bij aanvang van de missie worden twee dingen pijnlijk duidelijk: de makers van Zero Tolerance zijn er niet in geslaagd met een origineel alternatief te komen en blijkbaar heeft de MegaDrive niet genoeg power om een fullscreen 3D wereld op het scherm te toveren. Het ruimteschip waar alles gebeurt, bestrijkt namelijk niet meer dan een derde van het totale schermoppervlak, terwijl de rest van het beeld wordt gevuld met informatie die nadrukkelijk op Wolfenstein is gebaseerd. Nuttige info weliswaar (welke wapens heb je, hoeveel ammo heb je, wie ben je eigenlijk, en waar zit de vijand) maar is daar nou werkelijk tweederde van het scherm voor nodig?

De briefing is tenminste duidelijk.

STERVEN IN GEZELSCHAP

Wat wel anders is dan de meeste knal ze overhoop-spellen, is dat je er bij Zero Tolerance niet alleen voor staat. Je hebt namelijk de beschikking over een 5-koppige crew waarvan de leden stuk voor stuk bereid zijn te vechten tot de dood er op volgt.

Mede gezien het overvloedige aantal vijanden is dat laatste bepaald geen overbodige luxe, want je begint je missie uiteraard met alleen een klapperpistooltje op zak. Saven is er niet bij (na elk schoongemaakt level krijg je een password) dus reken er maar op dat je collega's in de eerste paar levels stuk voor stuk het loodje leggen. Geen nood, vanaf level 1 kun je beginnen met het verzamelen van shotguns en als je eenmaal bent doorgedrongen tot engineering, liggen er een paar fikse vlammenwerpers op je te wachten. Zodra je het vlammenwerpen een beetje onder de knie hebt, kun je op zoek gaan naar een 'laser aimed gun' waarmee het aanleggen en vuren bijna vanzelf gaat. Nu nog even een paar duizend aliens afknallen en de reactor uitzetten en je bent de held van de Aarde.



Ben ik dat, Robocop?



Tweederde van je scherm is voor info.

Ik ben niet echt onder de indruk van de eerste 3D shoot'm up voor de MegaDrive. Het beeld is te klein en de aktie is voorspelbaar. Desondanks wel aardig (als je niets beters bent gewend).

RTN



RAPPORT

GRAPHICS	7
GELUID	8
ORIGINALITEIT	6
SPEELBAARHEID	7

+ Vlammenwerper
+ Ook voor 2 spelers
− Klein beeld
− Magere Wolfenstein-rip off

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Accolade/Technopop

7

THE MAD PROFES

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Nummer 23

▲ Graphics

▲ Gameplay

▼ Waar is Scotty Pippen?

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Electronic Arts

8³

Beestachtige animaties, ongelooflijke aktie, vette geluidseffecten, everything is there. En om het heilige getal 23 in ere te houden, wordt dit getal in goud gepresenteerd als 1-Up. Eindelijk weer eens een platformspel van niveau. Twijfel geen moment als je dit spel in je handen krijgt. Lopen en spelen!
MICHAEL



Michael Jordan's The Mad Professor Showdown is wel een heel apart spel. Het is even wennen aan de controlls, want om met een basketbal het grote kwaad in een platform-game te lijf te moeten, vraagt wel eventjes wat inlevingsvermogen en behendigheid. Maar als je eenmaal de smaak te pakken hebt, dan ben je voorgoed verloren.

THEY HAVE A DREAM

Voor veel jongeren in Amerika is het een droom om door te dringen tot de hoogste regionen van de professionele topsport. Al vanaf de lagere school trainen ze zich helemaal suf om later op een speciale middelbare school een sportbeurs te krijgen. Dit soort scholen hebben zich erop toegelegd om jong talent te scouten en voor te bereiden op een carrière als prof in het honkballen, Americain Football of de NBA. In de College-League kunnen de studenten zich in de kijker spelen van de scouts die jonge talenten uitzoeken voor de Major-League.
Een voorbeeld van zo'n succesverhaal is dat van Michael "Air" Jordan. Die schopte het nogal ver. Als Forward van de Chicago Bulls knokte hij samen met Scotty Pippen de Bulls naar de landstitel. Nummer 23 stond voor succes. Het Chicago Bulls-logo werd wereldberoemd. Wie kent de rode stierekop niet? Michael Jordan heette de snelste en de hardst dunkende speler van de NBA te zijn. Tot Michael bleek dat Jordan lang niet zo goed overweg kon met het kleine leren balletje als met de grote oranje. Dus begon iedereen te schreeuwen om een come-back van de grootste basketballer aller tijden. Er werden handtekeningen verzameld, petities ondertekend, smeekbedes gehouden maar de koning van de slam-dunk bleef onverbiddelijk, voor hem geen terugkeer naar het basketballcourt. Om het een en ander officieel af te sluiten, werd er in Chicago een plechtigheid gehouden, waarbij het shirt met nummer 23 ritueel werd verbrand om er voor te zorgen dat er nooit meer met dat nummer voor de Chicago Bulls gespeeld zou worden.
Het leek erop dat Michael Jordan voorgoed was uitgerangeerd, maar niets is minder waar. Michael "Air" Jordan is terug! En wel waar wij hem eigenlijk het liefste zien, namelijk in een videospelletje.



Jump up.



Slam dunk.

RITUELE VERBRANDING

Maar al snel bleek dat Jordan nog niet was uitgesport. Hij ging als amateur honkballen en de wedstrijden werden druk bezocht, totdat sloot om zijn Nikes aan de basket te hangen. Ongeloof, onbegrip en verdriet onder alle Amerikaanse sportliefhebbers.

The Mad Professor Showdown is een platformgame. Waaat, zul je denken, Michael Jordan in een plaaatform-game? Juist! En wat voor een. De animaties zijn gewoon bizar. Live opgenomen en digitaal verwerkt tot 350 verschillende animatie-frames ziet Michael er "larger than life" uit. Jordan moet het in deze platformkraker opnemen tegen de kwaadaardige geleerde, Dr Eibrow. Deze boosaardige onverlaat heeft het gepresteerd om met behulp van zijn handlangers de twintig beste basketbalspelers ter wereld te ontvoeren (where did I hear that before?). De taak is aan Michael Jordan om de basketbalsterren uit de klauwen van Dr. Eibrow en zijn beulen te redden.

BALLEN UIT DE BROEK

Het spel voert Jordan door een lange gang, waar de meest idiote gedrochten proberen te verhinderen dat Jordan verder komt. Om



Up or down.



Up, dan maar.

SOR SHOWDOWN

het ongediert te bestrijden moet hij, en hoe kan het ook anders, met basketballen gooien. Er zijn zeven verschillende soorten van Power Ball Weapons. De aardschokbal, de vuur-bal, de Boemerang-bal, de hittezoekende bal, de ijsbal, de kanon-bal en de rebound-bal. Achter elke deur waar Jordan langs komt, kan een Ball Power Up zitten. Door de levels heen staan op diverse plaatsen baskets opgesteld. Het vereist een speciale sprong-techniek om een bal door de ring te krijgen en zo een Power Up of extra punten te pakken.
De controlls zitten als volgt in elkaar. Met de A-knop open je de deuren en bedien je de schakelaars. Met de B-knop spring je omhoog en met de Y-knop vuur je de op dat moment beschikbare killer-bal af. Maar als je wilt dunken, moet je springen met de X-knop en vervolgens precies op het juiste moment de bal dunken door de Y-knop te gebruiken. Elke basket die je op die manier aan stukjes dunkt, geeft je een ander kadootje. Ook kan je op deze manier je vijanden bestoken met balletjes van boven, in plaats van de gewone harde, horizontale ballen.
Maar er is nog een andere reden waarom het dunken belangrijk is. Het platformspel is ook nog eens een labyrint en de stukgedunkte baskets fungeren als een soort markering, zodat je kan zien waar je al geweest bent. De vijanden in The Mad Professor Showdown hebben geen reet te maken met basketballen, maar dat mag de pret niet drukken.


Kom maar op, pumpkinhead.


Aaaaargh, een cyberspin!


It's a hit...


Fire in the hole!

Featuring Michael "23" Jordan

BRETT HULL HOCKEY

Tja, de winter komt er aan en het is onvermijdelijk dat er dus een reeks winterspelen op ons af komt. Maar of Brett Hull Hockey onze koude winteravonden kan verwarmen, is nog maar de vraag.

RAPPORT

GRAPHICS	6
GELUID	8
ORIGINALITEIT	7
SPEELBAARHEID	6

▲ We will rock you

▼ Computer reageert traag

▼ Brett wie?

SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: Columbia
Distributeur: Columbia Tristar

68

Brett Hull Hockey is opgehangen aan een mij totaal onbekende ijshockey-ster. Als jij wel van hem hebt gehoord, is het spel misschien wat interessanter, maar als game ontstijgt B.H. Hockey de middelmatigheid niet. De geluidseffecten zijn echter in orde: handgeklap op de maat van 'We will rock you' van Queen is waarachtig opwekkend. Maar dat geldt jammer genoeg niet voor het gehele spel.

MICHAEL



BEETJE TRAAG

Brett Hull Hockey is een door de NHLPA goedgekeurd ijshockeyspel. Dat betekent dat Columbia de namen van de spelers mocht gebruiken die ook in het echt het ijs berijden. Bij B.H. Hockey bekijk je het spel vanachter een van de goals. Je kunt alle teams uit de Amerikaans/Canadese Hockey-league kiezen. Het sturen doe je gewoon met de D-pad. Hoewel de controls in het algemeen een beetje traag reageren, kun je redelijk overspelen. Het spel wordt constant van commentaar voorzien door een voor ons Europeanen volstrekt onbekende sportcommentator. Het passen gebeurt met de B-knop en dat is tegelijkertijd de knop die je gebruikt om je tegenstanders de puck afhandig te maken.



Schot op de paal.

INTENSIVE CARE

Het veroveren van de puck gaat in B.H. Hockey niet zonder slag of stoot. Een bodycheck lijkt de enige manier om de zwarte schijf te stelen. Dat ijshockey een harde sport is, wisten we maar er moet toch een elegantere manier zijn om de puck te bemachtigen dan een tegenstander de intensive care in te helpen. Heb je de puck eindelijk aan de stick, dan gebruik je de Y-knop om op goal te schieten. Ben je dichtbij, dan stuur je richting goal en druk je vervolgens af voor een standaard schot. Denk je dat er een engeltje op je schouder zit, dan kun je proberen om ook van grotere afstand de goalie onder vuur te nemen met een slapshot, waarbij je je stick als katapult gebruikt. Als de puck door de lucht vliegt, kun je met de D-pad de baan van de puck nog een beetje bijsturen. Wanneer het andere team in puckbezit is, gebruik je de X-knop om van speler te wisselen. Met andere woorden, je kunt alleen met een geactiveerde speler de puck aan je tegenstander ontfutselen.



De face-off.



Na de face-off schaatsen er een paar de verkeerde kant op.

GELUKSTREFFER

De computer (of de spelcassette) is niet al te intelligent, of drukker bezig met het aansturen van de audio want wisselen van actieve speler gaat meestal op z'n elf-en-dertigst. De sleutel tot succes ligt hem in de mate waarin je de puck rond speelt en dan met name de manier waarop. Als je de puck een paar keer heen en weer speelt tussen twee dezelfde spelers, om hem vervolgens terug te leggen op een vrije man die hem op goal schiet, dan kun je bijna niet missen. Als je daarentegen overspeelt zonder de puck terug te leggen, dan zijn er zoveel spelers in de buurt van het doel, dat je alleen door een gelukstreffer de puck in het net krijgt.



Brett himself.

REVIEW

SUPER HOCKEY

Hoewel ijshockey nou niet bepaald mijn favoriete sport is (ik speel liever een potje Kick Off 3), meen ik in Super Hockey toch een juweeltje ontdekt te hebben. De ijshockeysport mag ons Nederlanders dan wel niet zo na aan het hart liggen, als je enigszins gevoelig bent voor de taktiek en de behendigheid in het voetbal, dan zul je in Super Hockey ruimschoots aan je trekken komen.


Om m'n oren.

RAPPORT

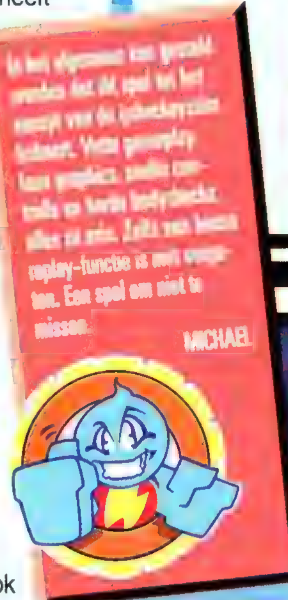
GRAPHICS	9^0
GELUID	6^5
ORIGINALITEIT	7
SPEELBAARHEID	8^5

PORTUGESE IJSHOCKYERS?

Als je opstart kun je kiezen uit drie opties: Exhibition, Season Play en best of seven. De laatste mogelijkheid is om tegen elkaar te spelen. Exhibition is bedoeld om te trainen en je hoeft in deze mode niet bang te zijn dat slechte resultaten meetellen in de strijd om het kampioenschap.
Het echte werk vindt plaats in de Season Play. Er zijn vier divisies: USA, Canada, North en West, waarbij de laatste een divisie is waarin nauwelijks ijshockeyende Europese landen als Portugal zijn opgenomen. In de North-divisie zitten de echte ijshockeylanden als Finland Zweden en Rusland. Heb je een divisie uitgekozen, dan kun je je team selecteren. Hoewel er ongetwijfeld onderscheid in kwaliteit is tussen de verschillende teams, maakt het volgens mij niet zoveel uit welk team je kiest.
In tegenstelling tot Brett Hull Hockey, dat hiernaast besproken wordt, heeft Nintendo niet het recht van de NHLPA kunnen kopen om de echte spelersnamen te mogen gebruiken. Nu blijkt weer eens dat het geen moer uitmaakt hoe je die kleine gekleurde poppetjes, die op je scherm op en neer dansen of voorbij glijden, noemt. Of ze nou Wayne Gretzky, Brett Hull of voor mijn part Wim Bosboom heten, het gaat erom hoe ze bewegen en spelen.

GOED CAMERAWERK

Het fijne van Super Hockey is, dat je het spel bekijkt door een 'camera' die boven het ijs met de puck meebeweegt. Hierdoor kun je constant het heetst van de strijd van dichtbij te volgen.
Hoewel de manier waarop je het spel bekijkt soms aanleiding kan geven tot enige verwarring (het beeld verspringt van hot naar her), kun je door goede timing zorgen dat je constant de speler die het dichtst bij de puck is, activeert. Dit maakt met name de overnames van de puck van je tegenstander zeer spectaculair.
Waar Brett Hull Hockey het meeste geld voor ontwikkeling van de game klaarblijkelijk in het geluid heeft gestopt, springen de ontwerpers van Super Hockey verstandiger met hun financiën om. Ze gebruikten het budget voornamelijk voor de graphics en die mogen er dan ook zijn. Bovendien reageren de controls zeer direct, wat ook een verademing genoemd mag worden vergeleken met B.H. Hockey.



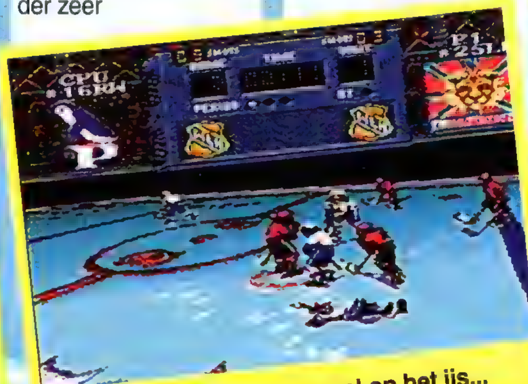
- ▲ 'Pannende' camera-view
- ▲ Laue graphics
- ▼ Soms onoverzichtelijk
- ▼ Zwak geluid

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Nintendo

7^8



Waar er twee vechten om de prijs...



Belandt er een met z'n smoel op het ijs...



En geeft de derde de puck een hijs.



cartridge. Een klein optelsommetje leert dat je ondertussen al een dikke 1400 piek hebt uitgegeven om een beetje serieus op een CD-i 450 te kunnen gamen. Veel te veel poen om alleen aan een game apparaat uit te geven.

SPEELFILMS

Gelukkig dat een CD-i 450 met een FMV cartridge ook digitale speelfilms afspeelt. Top Gun is toCD laten zetten. Steek je de CD in de speler dan krijg je op het scherm een volledig instelbaar of automatische diashow voorgeschoteld. Oh jee, dat betekent wel dat pa en ma na de vakantie waarschijnlijk zo'n verplichte, uiterst saaie dia-avond zullen organiseren. Maar ja, dat moet je maar op de kop toe nemen want voor 1400 gulden moet je je ouders

CD-i VOOR DE MASSA

vier apparaten in één

Hoewel CD-i, het interactieve CD systeem van Philips al een paar jaar bestaat, kwam de verkoop maar langzaam op gang. Het apparaat werd te duur gevonden en er waren te weinig CD-i titels beschikbaar. Met de introductie van een nieuw vormgegeven en goedkopere speler, de CD-i 450, hoopt Philips een definitieve doorbraak van de CD-i te bewerkstelligen.
Voor 800 piek word je eigenaar van het vernieuwde kastje. Dat is nog steeds een hoop geld maar daar staat tegenover dat de CD-i 450 in feite vier apparaten in één is. Je kunt immers met de CD-i speler je favoriete muziek CD's via je stereotoren afspelen. Het vervangt dus als het ware je huidige CD speler. En de kwaliteit van audio CD's op het kastje van Philips doet niet onder voor een gewone CD speler.

GAMES

CD-i 450 biedt bovendien een alternatief voor de cartridge gamer. Langzamerhand verschijnen er steeds meer interactieve CD-i game titels. PC gamers kennen dergelijke spelen al in de vorm van CD-ROM's. CD-i heeft echter het voordeel dat het op TV afspeelt in plaats van op een dure PC. Wil je echt prettig gamen dan zal je er wel een speciale gamepad bij moeten kopen. De bijgeleverde controller is, zoals Adam het zo raak zegt, 'een lompe pollepel' die totaal ongeschikt is voor aktiespelletjes. De D-pad stuurt de cursor veel te traag en ongecoördineerd over het TV scherm.

FMV

Een gamers controlpad is trouwens niet de enige accessoire die je als gamer extra aan moet schaffen. CD-i 450 kent namelijk de mogelijkheid om Full Motion Video (FMV) op het scherm te brengen.
Vertaalt naar de game betekent het dat je nu spelletjes kan spelen met interactieve, hoge kwaliteit videobeelden. Niet alleen verbetert FVM spelletjes, het biedt ook uitgebreidere mogelijkheden voor andere interactieve media. Denk maar aan een muziek encyclopedie.
Zoek je informatie over 2 Unlimited dan krijg je een videoclip te zien of een sample van een liedje te horen.
De mogelijkheden zijn Unlimited maar om Full Motion Video spelletjes te kunnen spelen moet je, naast de 800 piek die je al had neergeteld, nog eens 550 gulden betalen voor een FMV een voorbeeld van 'n filmtitel die nu op het CD-i schijfje is verschenen. De videobeelden zijn ontzettend mooi. Dat komt omdat de video digitaal is en niet op een band staat die slijt. Sneeuwvlokken op het TV scherm door het spelen van oude, versleten videobanden is met de CD-i 450 verleden tijd. Dat geldt ook voor terugspoelen. Eén klik en je bent waar je wezen wilt. Overigens moet ik wel opmerken dat er nog niet veel filmtitels op CD-i zijn uitgekomen. Het zal nog wel even duren voordat videowinkels CD-i films verhuren.

VAKANTIE-KIEKJES

Hou je van fotografie dan haal je met de CD-i 450 in feite een moderne diaprojector in huis.
Zo kun je bijvoorbeeld vakantiekiekjes op een Kodak Pho- ervan overtuigen dat de CD-i 450 een aanwinst is voor de gehele familie en niet alleen voor jouw als gamer.

INVESTERING

Kortom, deze nieuwste CD-i speler mag dan wel een stuk goedkoper zijn, 1400 gulden blijft een fikse investering. De vraag is dan ook of je zo'n apparaat moet aanschaffen.
Dat ligt er maar net aan. Als de audio CD speler bijvoorbeeld aan vervanging toe is, kan je overwegen deze te vervangen met het basismodel CD-i 450 voor 800 piek. De FMV cartridge kan je later kopen als er meer film en games titels op CD-i zijn verschenen. Voor wat betreft je Sega-en Nintendo-apparatuur kun je echter gerust stellen dat de CD-i nooit een bedreiging zal vormen.

FIRESTONE infrarood game controller

Na de Dexxa draadloze ControlPad van vorige maand, nemen we nu de draadloze FireStorm game controller ter hand.
Bij de aanschaf van de FireStorm krijg je twee gamecontrollers en een infrarood moederstation. Praktisch, want dan kun je meteen tegen je game buddie spelen. De layout van de gebruikelijke vier knoppen wijkt niet veel af van die van Nintendo. Ze voelen echter minder duidelijk aan. FireStorm heeft twee extra vuurknoppen voor Turbo en Auto en aan de voorkant van de behuizing twee L-knoppen.

FEILLOOS

Leuk maar hoe werkt het in de praktijk? Ben en ik zijn een avondje gaan Doomen om het geheel uit te testen. Goed nieuws wat de draadloze bediening betreft. Op een meter of drie werkte de besturing feilloos, zelfs toen we de FireStorm niet op het moederstation maar op een muur richtte, schoof ons hagelgeweer zonder problemen over het scherm. De knoppen zijn een ander verhaal. Ze werkten in het geval van Doom nauwelijks. Zonder er om gevraagd te hebben, beschikten we over twee vuurknoppen. Het openen van een deur (op het toetsenbord de spatiebalk) werkte alleen wanneer de FireStorm er zin in had. Maar het ergste was de D-pad. We zwalkten als dronkemannen over het scherm. Dat komt omdat de D-pad 8 richtingen aangeeft en ongedefinieerd is om duidelijk één richting op te sturen.



Bij gewone platform spelen is dat iets minder belangrijk. Het vervelende van dit soort game controllers is dat ze game afhankelijk zijn. Dat betekent dat de game software de controlpad aan moet kunnen. In het geval van Doom was dat hopeloos. Maar dat betekent nog niet dat het bij andere spelen niet werkt. Maar hoe kom je erachter of hij op jouw games werkt? Als je hem niet kan uitproberen, vraag dan aan de winkelier om een geld-teruggarantie.



- **Prijs:** adviesprijs f 149,95 (2 controllers)
  Fabrikant: PRIMAX
  Leverancier: PRIMAX Electronics Europe B.V.

voor de Game Boy NUBY SNAP N' POWER



Twee maanden ben je al aan het knokken om de eindbaas te vernietigen. Nog één sprong, nog één special move en de sucker will be terminated for ever. En toen... toen scheden de batterijen in je Game Boy er mee uit. Net op het kritieke moment. Wat een ramp, en batterijen heb je natuurlijk niet bij de hand. Tijd om een NUBY Snap N' power aan te schaffen. Deze oplaadbare PowerPak die je achter in de Game Boy in plaats van de vier batterijen steekt, geeft je maar liefst een uurtje of 12 spelplezier. Geen gesodemieter meer met het kopen van batterijen. Overigens heb je het prijskaartje van FL. 19,95 er zo weer uit. Dat is ongeveer twee keer de prijs van een setje goede batterijen. Bovendien draag je een klein steentje bij aan het milieu. Er komen immers minder batterijen op de vuilnishoop terecht.
Je moet er echter wel een trafo bij kopen. Lastig is het wel dat er nergens bij staat hoeveel volt die precies moet zijn. En nog lastiger is het om de accu weer uit de Game Boy te halen. Daar komt meestal een schroevedraaier bij kijken. Desalniettemin vind ik dit een van de meest waardevolle accessoires voor de Game Boy.

- **Prijs:** adviesprijs f 19,95
  Fabrikant: NUBY
  Leveranciers: InterToys en Bart Smit

VORTEX

Vortex belooft dé klapper van dit seizoen te worden! Al een tijdje wachten wij vol ongeduld op de tweede shoot 'm up met de FX-Chip. Eindelijk wordt ons, en jullie, geduld beloond! Vortex werd vanuit Engeland speciaal voor ons gebracht. En het was het wachten waard. Check it out!

BEN JE NET RUSTIG AAN HET ETEN

"Mayday! Mayday! Hier volgt een gecodeerd bericht uit 4.3445 Trantor, Deoberon system... Dit is het laatste bericht dat we kunnen sturen. We zijn omsingeld door de Aki-Do bende en hebben nog maar vier uur energie voor het schild. Gelukkig hebben onze wetenschappers de segmenten van de Artificial Intelligence Kern kunnen voorzien van Solid Black Nuclei die in principe onbreekbaar is voor de barbaren. Omdat ze de code niet konden breken, heeft de bende de kern opgebroken in vijf segmenten en hebben het meegenomen door de Vortex naar het Aki-Do system."
Op het moment dat je dit bericht ontvangt is de slag verloren. Maar niet de oorlog! Pak alles dat je kunt vinden bij elkaar en spring de Vortex in. Ga tot het uiterste om de kern te vinden. Je zal op grote weerstand stuiten, maar misschien lukt het je wel. Als de kern verloren gaat, vrezen wij voor de toekomst van de geciviliseerde Melkweg.

MAKKELIJK GEZEGD

Ja leuk, zo'n bericht. Zo van "ken je dit effe klaren als je je vreten naar binnen hebt gestouwd. Groetjes, Jaap". Wat moet ik nu? Gelukkig weet Luitenant Dante meer. Ze is de piloot van het moederschip, waar ook de MBS vandaan komt. MBS is waar het hier allemaal om draait: Morphing Battle System; een oorlogsmachine die van vorm kan veranderen. Volgestouwd met wapens en de nieuwste technische snufjes. Het nieuwste van het nieuwste, met 12 maanden garantie op de lak en 24 maanden op de motor. Nu met extra voordelig sport-pakket bestaande uit spoilers, spaakvelgen en een zonnedak. Bel voor een gratis proefrit!

DE PROEFRIT

Dat wil je wel, een proefrit in de MBS. Geen gezeur over theorie-examens, geen gelul van een instructeur die zegt dat je in spiegeltjes moet kijken. Nee, meteen instappen en spelen. Gelukkig legt Lt. Dante alles één keer piekfijn uit.
Comfortabel zit ik achter het stuur van de MBS. Het ding ziet er (nu) uit als een flinke robot, met een raketwerper als linkerarm en een laserkanon als rechterarm. "Druk op links om naar links te gaan", vertelt Dante betweterig. Jajaja dat soort dingen kan ik zelf ook wel uitvinden. Waar zit de vuurknop? Ook dat wordt uitgelegd. In de 'Walker-mode', dat is de mode waar ik nu in ben, kan ik kiezen tussen vier wapens, waarvan ik er twee tegelijk kan gebruiken. De raketwerper, het laserkanon, het gewone kanon en het multi-kanon. De Walker kan ook springen en een balletdanseres-achtige 180 graden sprongetje maken zodat hij in één keer naar achteren kijkt.

ANDERE GEDAANTEN

De andere gedaanten die de MBS kan aannemen zijn al even spectaculair: de Sonic Jet bijvoorbeeld. Deze is razendsnel maar zuipt energie. Een ander nadeel is dat je alleen maar met de laser of het gewone kanon kunt schieten. Je kan niet stilstaan met de Sonic Jet en ook niets oprapen. Dat kan overigens alleen met de Walker. Een andere gedaante is de Land Burner. Met deze turbo-kar kun je bijna net zo snel gaan als de Sonic Jet, maar hij zuipt minder. Net als de Sonic Jet heeft hij zijn beperkingen op wapengebied. De laatste gedaante is de Hard Shell. Dit is de defensieve vorm van de MBS. Je kunt er bijna niets mee, behalve de Electrobom afvuren. Hiermee worden alle vijanden die in de buurt zijn, vernietigd. Ook kun je met de Hard Shell energie opladen omdat hij is uitgerust met zonnepanelen.

GOED OEFENEN

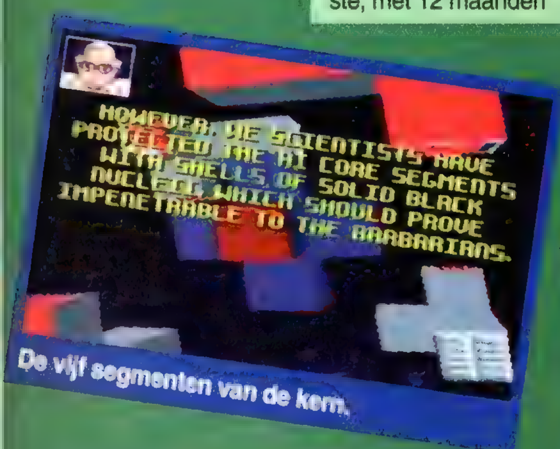
In de oefenronde moet je 30 vijanden neerknallen voordat ze jou tot gruis helpen. Klinkt moeilijk, is het ook. De oefenronde is erg goed om het van gedaante verwisselen te trainen. Dit kan heel makkelijk met de Select-knop maar dat is niet zo handig. Met de L-Knop in combinatie met één van de andere vier knoppen kun je rechtstreeks naar het voertuig gaan waar je in wilt veranderen, en met de Select-knop schakel je tussen alle voertuigen. Als je snel terug wilt naar de Walker, bijvoorbeeld om iets op te pakken, is het ook makkelijker om de L-knop combinatie te gebruiken. Er zijn nogal wat knoppen die je moet kennen, dus oefen goed!

DE VORTEX

Eindelijk durf ik de ontmoeting aan: de Vortex ligt voor me klaar. Twee lange gangen, gescheiden door een dimensiepoort, vormen de weg naar mijn eerste grote vijand: Crixus. Hij blokkeert de ingang naar het Aki-Do system. En hij is niet alleen: zo'n honderd van zijn beste maatjes willen allemaal niets anders dan mij in stukjes blazen. Reken daar maar niet op, Crixuske, die miezerige pokkemaatjes van je krijg ik wel klein! Hoop ik.

Yes! Vortex is it! Alleen al de MBS onder controle krijgen is een uitdaging op zich. De FX-Chip maakt zijn herintrede met een echte volwassen shoot 'm up! Ook al blijven de graphics blokkig vergeleken met een PC-spel als Doom, de aktie is ongekend! Vortex is voor de ijskoude en razendsnelle gamer. Combineer dit allemaal met het Dolby(tm) Surround geluid en je hebt de hit van dit seizoen. Verkoop je schoenen of neem een krantenwijk: Vortex MOET je hebben. BJØRN





De vijf segmenten van de kern.



De Vortex.



De Sonic Jet.



MBS wordt gedropt.



De Landburner.



Walker in aktie in de frontline.

RAPPORT

GRAPHICS	8,7
GELUID	9
ORIGINALITEIT	9
SPEELBAARHEID	9,2

- ▲ De FX-Chip is helemaal terug
- ▲ Heftige aktie met prachtig geluid
- ▲ Spel van het seizoen
- ▼ 1 speler

SNES
Prijs: ƒ 179,00
Fabrikant: Electrobrain
Distributeur: Columbia Tristar





Sonic Jet in aktie.



De Hardshell.



De walker.



Sector 2 gehaald.

PITFA(LL)

The Mayan Adventure

Harry is back again! 12 Jaar na het debuut van Pitfall in 1982 is het vierde avontuur van Harry een feit: Pitfall, The Mayan Adventure. Harry is dit keer afgereisd naar de woeste heuvels en ondoordringbare oerwouden van Guatemala. Een deel van Midden-Amerika waar de Maya's tot een dikke vierhonderd jaar geleden leefden.

MONEY HONEY

Waar zou die interesse voor oude Indiaanse culturen bij 'Indiana Harry' toch vandaan komen? Ik denk dat het antwoord snel gevonden is. Harry heeft namelijk een grote voorliefde voor alle metalen en gesteenten die een beetje blinken en ook nog flink wat geld waard zijn. Dus waarom niet eens proberen of er in de overblijfselen van het ooit zeer welvarende Maya rijk nog wat aan schatten te halen valt?

MAYA'S

Wie waren de Maya's eigenlijk? Het Maya imperium strekte zich uit van het zuidoosten van Mexico tot en met Midden-Amerika. Vanaf het jaar 350 tot aan de zestiende eeuw ontwikkelden de Maya's hier een hoogwaardige en welvarende beschaving. Wetenschap, kunst en godsdienst waren zaken waar ze zich druk mee bezighielden. Maar nog voor de Spanjaarden in de zestiende eeuw aan hun veroveringen van de Nieuwe Wereld begonnen, was het rijk al volkomen uit elkaar gevallen.

FOREST

Harry's grote culturele avontuur begint in de regenwouden van Guatemala. Zijn eerste doel is een verlaten zilvermijn. Dit zou de toegang zijn naar het verborgen gebied vol onontdekte en nooit aanschouwde Maya tempels en ruïnes. Maar voor dat Harry deze doorgang kan betreden, zal hij zich eerst een weg moeten banen door een groene muur van bomen en planten. Hij mag dan een ervaren woudloper zijn, ook Harry zal diep moeten gaan om hier levend uit te voorschijn te komen.

MINE

Het regenwoud met al zijn vreemde bewoners was een verschrikking, maar de toegang naar het verleden is bereikt: de zilvermijnen van Tapachtlan. Vanuit het immense gangenstelsel dat door de eeuwen heen werd uitgegraven, zal het voor Harry een hele klus zijn om zijn weg te vinden naar de uitgang. Op de huid gezeten door ratten, vleermuizen en op hol geslagen mijnwagentjes zal hij snel zijn route moeten bepalen. Maar uiteindelijk vindt hij, vermoeid maar voldaan, de schitterende doorgang bij de watervallen van Tzishao.

WATERFALLS

De Tzishao watervallen zijn van een uitzonderlijke schoonheid, maar ook zeer verraderlijk. Met handen en voeten moet Harry proberen om de tientallen meters hoge waterstort te bedwingen. Eén misstap en Harry is washed away. Springend, slingerend, bunjee jumpend en ondertussen belaagd door apen en enorme libellen, werkt hij zich naar boven. En boven? Boven wacht hem een waanzinnig schouwspel.

RUINS

Voor Harry ligt, uitgestrekt in al zijn glorie, een klassieke Maya stad compleet met tempels en konings-


Daar hang je dan, Harry.


Een vurig avontuur.

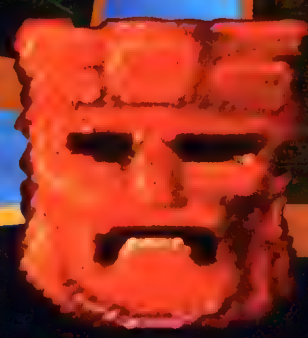




Gevecht met water en zwaartekracht.



In de zilvermijnen van Tapachtlan.





Zelfs de muren leven!



De geest van een moedige krijger.

paleizen. Verlaten in de zestiende eeuw en nooit meer betreden door een menselijk wezen. Al eeuwen verborgen door het regenwoud.
Handenwrijvend en met dollartekens in zijn ogen vervolgt Harry z'n weg. Misschien valt daar nog wat te halen dat voor veel geld aan enkele musea in de V.S. te verkopen is. Sieraden, beeldjes, goud, zilver, you name it!
Maar voor niets gaat de zon op! Al snel blijkt dat de stad nooit echt verlaten is geweest. Al honderden jaren waren hier de geesten rond van Maya krijgers en priesters die ervoor moeten waken dat er iets uit de ruïnes verdwijnt. Elke vreemdeling die het waagt een stap te dicht in de buurt te komen, zal zonder pardon aan een pijl geregen worden. Nothing personal...

INDIANA HARRY

Lichtelijk aangeslagen door de vermoeienissen en irritaties van de lange reis en 'pitfalls' zal het Harry worst wezen wie hem nog in de weg staat. Met een paar welgemikte steen- en boomerangworpen beginnen de geesten dan eindelijk aan hun lang verdiende reis naar het eeuwige. En Indiana Harry gaat door. Tot het bittere einde. Op zoek naar 'zijn' schat. Een schat die misschien alleen in zijn fantasie bestaat...

Pitfall, The Mayan Adventure [illegible]

THOMAS



RAPPORT

[illegible]	9,0
[illegible]	8,5
ORIGIN[illegible]	7,9
SPEEL[illegible]	8,7

- ▲ Maya
- ▲ Graphics
- ▲ Besturing

SNES
Prijs: ƒ 179,-
Fabrikant: Columbia
Distributeur: Columbia Tristar

8,5



TARZAN



Meneer de Jager.

Zucht, had ik maar zo'n borstkas als Tarzan. Daar kan je nog eens mee voor de dag komen. Gelukkig zijn niet alle Tarzans grootborstig. De Game Boy-Tarzan is zelfs een beetje miezerig mannetje. Het is dan ook een wonder dat hij kan overleven in die dodelijke jungle.

BLOEMEN HOUDEN VAN APEN

De Grote Aap is ziek, heel ziek. Waar hij precies aan lijdt, is niet duidelijk. De oplossing echter wel. Tarzan krijgt de opdracht om medicinale kruiden uit het woud te verzamelen. Deze moet hij naar de heksendokter brengen die daar een speciaal medicijn voor de Grote Aap van zal brouwen.
Uiteraard heeft Tarzan geen idee waar de bloemen in het woud groeien. Dapper struint hij daarom maar een willekeurige richting op, slechts gewapend met een notenlaser, een appelkanon of wat het ook wezen mag; het valt op de Game Boy niet te zien. Effectief is het echter wel.

TAAIE RAKKERS

Terwijl hij heuveltje op en af klimt wordt hij voortdurend belaagd door slangen, stinkdieren, roofvogels en een jager. Het zijn taaie rakkers want Tarzan moet ze een keertje of vijf raken voor ze de pijp uitgaan.
De bloemen groeien verborgen in diepe grotten, hoog in bomen en aan het einde van uiterst dunne takken. Tarzan's ervaring met lianen komt hem dan ook goed van pas. Maar het is oppassen geblazen want meerdere malen wordt hij genept als hij een slingerende liaan loslaat om naar een tak te springen. De truc is echter om te wachten tot de liaan is uitgeslingerd. Dan kan Tarzan rustig naar de tak boven klimmen om een medicinaal bloemetje te verzamelen.

Tarzan is een vermakelijk maar eenvoudig platform spel. Erg lastig is wel dat als je de vijand niet op tijd om zeep helpt, je een seconde of twee daas bent. Het is dan moeilijk wegkomen. Je belager beukt dan meerdere malen op je in. Eén klap is genoeg zou ik zeggen.

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS	7,4
GELUID	7,3
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	7,0

+ Makkelijk te sturen
+ Ongecompliceerde moves
- Te simpel

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Gametek

7,2

PREVIEW

ALADDIN

Het heeft even geduurd voor Walt Disney over de toverlamp wreef om hun wonderkindje Aladdin voor de Game Boy tevoorschijn te toveren. Maar nu is-ie er dan en het was het wachten waard.

AVONTUUR GENOEG

Het verhaal van Aladdin is zo onderhand wel bekend en anders sla je het decembernummer van PU er maar even op na, want de Game Boy-versie is vrijwel identiek aan die van de MegaDrive. Aladdin is op zoek naar de toverlamp in de Wonder Grot. Bewapend met slechts een zwaard en een handjevol dodelijke appels neemt de jonge held het op tegen degenslikkers, slangenbezweerders en paleiswachten die de straten van Agrahab onveilig maken. Appels verzamelt hij onderweg terwijl hij over hete kolen springt en via waslijnen van het ene dak naar het ander slingert.

KWAAIE VERRASSINGEN

In de Game Boy versie maak je bij gebrek aan knoppen wat minder gebruik van het zwaard. Appels gooien is daarom ook het hoofdwapen. Onderweg kom je regelmatig juwelen tegen, daarmee koop je van koopmannen Extra Kansen en Wensen. Verspeel je je laatste kans dan 'wens' je gewoon een continu zodat je verder kan spelen. Na allerlei omzwervingen door woestijnen, grotten en kerkers kom je uiteindelijk in het paleis van de Sultan terecht. En daar wachten je nog enige kwaaie verrassingen.

Wat opvalt is dat de makers de vloeiende animaties van de MegaDrive ook op dit kleine schermpje wisten te toveren. Ook de humor mag er zijn. Spring je op een kameel dan zie je het arme beest van schrik pardoes spugen. Ook het appeltje jongleren zit er weer in. Dat alles in combinatie met een spelverloop dat lange tijd blijft boeien, maakt Aladdin een winnaar.

DAVID





Klimmen kan die jongen als de beste.

RAPPORT

GRAPHICS	9,3
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	8,0

+ Prachtige animaties
+ Primo gameplay
+ Humor

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,-
Fabrikant: Disney

8,5

Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

RACE DAYS

Race Days bestaat uit twee spellen: Dirty Racin' en 4 Wheel Drive. De spellen hebben niets met elkaar te maken, ze zitten 'toevallig' bij elkaar in één cartridge. Hebben we hier te maken met twee halve spellen of juist een dubbele dosis?



Een ram op de juiste plek in de boarding en alle schade aan je auto is gerepareerd.

DIRTY RACIN'

De naam zegt het al; Dirty Racin' gaat hard tegen hard. Je neemt het op tegen drie tegenstanders die er op uit zijn om je op alle mogelijke manieren dwars te zitten. Het circuit is zo smal dat je zeer nauwkeurig moet sturen want als je de boarding raakt kost dat tijd en het levert ook schade aan je wagen op. Die schade kun je wel weer laten repareren maar dat is dan wel afrekenen bij de babe in de shop.
Soms begint een stukje van de boarding te flikkeren. Rij er dan gerust tegen aan want dat levert allerlei interessante bonussen op. De ene keer wordt je wagen (gratis) gerepareerd of krijg je extra nitro en een enkele keer kun je op die plek dwars door de boarding heen rijden en een stuk van het circuit afsnijden en dat is pas echt 'dirty racin'.

4 WHEEL DRIVE

4 Wheel Drive is een totaal ander racespel. Deze keer zie je de verschillende circuits vanuit een jeep en er zijn maar liefst twintig wagens in de race. Je tegenstanders zijn niet zo agressief maar het heuvelachtige parcours met z'n scherpe bochten vraagt super concentratie. Je moet bij de eerste tien rijden om door te kunnen gaan naar een volgende uitdaging; er zijn er genoeg! Oppassen voor de roadblocks en langzamere tegenstanders want voor je het weet, ligt je ruit aan diggelen en verspil je kostbare seconden.

[illegible]



RAPPORT

GRAPHICS	7^5
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	8^0
SPEELBAARHEID	7^5

- ▲ Twee spellen voor de prijs van één
- ▲ Veel circuits
- ▼ Circuits lijken op elkaar

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Gametek

7^5

LUCLE

Een spel dat uitblinkt in eenvoud. Van het onvermogen van de Game Boy om mooie graphics te produceren is handig gebruik gemaakt door de graphics simpel te houden. Het spel zelf is eenvoudig om te snappen, maar uitdagend en verslavend om te spelen.

EN

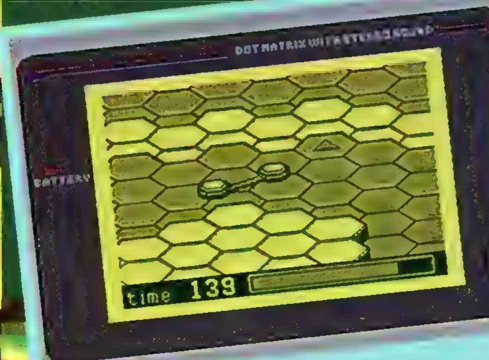


Daar kom ik dus never tussendoor.

Twee rondjes die door een staafje met elkaar verbonden zijn en om elkaars as ronddraaien in een wereld die bestaat uit zeshoekige blokjes, dat zal me wel weer een fraai spel zijn. Inderdaad, een heel fraai spel.

EENVOUD

Lucle is een spel dat door z'n eenvoud wel eens een groot succes kan worden. Alles wat je doet is namelijk twee met elkaar verbonden rondjes laten bewegen. Telkens zit een van de twee rondjes vast op de grond. Het andere rondje cirkelt er omheen. Door op A te drukken komt het vastzittende rondje los en gaat draaien om het andere rondje dat op zijn beurt vast aan de grond is gezet. Op deze manier beweeg je door een blokkenwereld die steeds ingewikkelder in elkaar zit, waarbij het de bedoeling is zo snel mogelijk van punt A naar punt B te komen.
Simpel? NOT!
Soms zitten er blokjes in de weg die je kapot kunt krijgen door een rondje er een paar keer tegen aan te laten slaan, maar af en toe lukt dat niet en moet je omlopen. Andere keren moet je via liftblokjes hogerop zien te komen, bijvoorbeeld om een extra tijd pick-up te bereiken, of omdat het de enige manier is om bij de uitgang te komen. Waar die uitgang precies zit, wordt aangegeven door een pijl die de richting van de uitgang wijst, als je tenminste het pijl-icoontje hebt gevonden dat die pijl activeert. Simpel, niet waar? Niet waar!



Het heeft even geduurd, maar het pijltesicoon is gevonden.

RAPPORT

GRAPHICS	7^5
GELUID	5^0
ORIGINALITEIT	9^0
SPEELBAARHEID	9^0

- ▲ Heel simpel, heel leuk
- ▲ Tetris-kwaliteit
- ▲ Hoogst origineel
- ▼ Lullig muziekje

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Vic Tokai

7^6

DRAGON BALL Z

Ik liep al maanden bij de hoofdredacteur te zeuren om Dragon Ball Z. Waarom hadden wij het nog niet? "Het is een enorme hit over de hele wereld en Power Unlimited heeft er nog geen woord over gerept? Wat is op met dat?" Ik hoor het mijzelf nog brullen op de laatste vergadering. Uiteindelijk kreeg ik dan mijn zin.


David en Goliath...


Met dezelfde afloop.

JAPANSE MANGA

Dragon Ball Z is gebaseerd op één van de populairste Japanse manga-comics. Van de strip Dragon Ball Z zijn inmiddels meer dan tweehonderd deeltjes verschenen. Reden genoeg dus om een video-game te lanceren. De verhaallijn is, uiteraard in enigszins ingekorte versie, hetzelfde. Er zijn zeven drakenballen(!) die jij moet bemachtigen om astronomische krachten te krijgen. Alvorens je de drakenballen in je bezit krijgt, moet je uiteraard eerst een paar klappen uitdelen. In het geval van Dragon Ball Z aan mutanten, meester-tovenaars, vrouwen en kinderen.

EMOTIES

Je kunt kiezen uit tien characters van verschillend pluimage: ninja-peuters, Hulk-mutanten en blonde goden. De graphics zijn in één woord formidabel. De characters en de achtergrondbeelden zijn ongelofelijk gedetailleerd en indrukwekkend. Op de gezichten van de characters zijn zelfs heuse emoties waar te nemen.
Het spel krijgt nog een extra dimensie door de mogelijkheid om ook in de lucht of onder water door te vechten. Hierdoor heeft Dragon Ball Z echt alle schijn van een interactieve manga-film.

OVERLEVINGSINSTINCT

Dragon Ball Z is dan ook sensationeel om naar te kijken. Je ziet die spectaculaire manga-film als het ware iedere keer een andere wending nemen. Het nadeel is dat het verschil tussen over iemand zijn schouder meekijken en het spel daadwerkelijk zelf spelen, niet zo groot is.
De tien characters zijn qua uiterlijk dan wel totaal verschillend, maar de moves ontlopen elkaar niet echt veel. Al vrij snel ontdek je een vecht-trucje zoals de veeg dat je moeiteloos naar het laatste level brengt. Hoe graag je ook je tijd wilt nemen, je kiest vanuit een overlevingsinstinct de makkelijkste weg.


Vegeta gooit met gemak een reus als Tara uit beeld.


Heet gevecht tussen Cell en Trunk.


Onder water vechten.

Ondanks alle positieve punten is de gameplay in vergelijking met die van state of the art spellen als Mortal Kombat II echt een beetje. Wanneer je dit spel aanschaft zal het toch in de eerste instantie voor de prachtige graphics zijn.

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	9,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	6,5

▲ Beestachtige graphics
▲ Grote variëteit in characters
▼ Moeilijk te bedienen
▼ Moves lijken op elkaar

SNES
Prijs: ƒ 179,95
Fabrikant: Bandai

8

Als beste getest — Power Premium — Power Unlimited

REVIEW

SHAQ-FU

Shaquille O'Neal is niet alleen een beestachtige basketbalspeler. De sterkste speler van de Orlando Magic's met een van de beste spelerstatistieken in de NBA, heeft nogal wat andere kwaliteiten die niets, maar dan ook niets met basketballen te maken hebben.

KING OF DUNK

Shaquille O'Neal fungeert op dit moment als boegbeeld in een wereldwijd reclame-offensief van Pepsi Cola. Je kent die reclame wel, waar Shaq voor het gemak de basket eventjes naar zich toetrekt om de bal in het net te rammen. Zelfs voor een slamdunk wil meneer zijn voetjes niet meer van de grond lichten.

Een andere bezigheid van Shaq is het rappen. Een tijdje geleden bracht de King of Dunk een album uit, waarop hij samenwerkte met een scala aan gastmuzikanten. Zeker niet een van de slechtste Hiphop albums. Natuurlijk maakt Shaq ook nog reclame voor zijn favoriete schoeisel, Reebok. Het kon dan ook niet uitblijven dat deze Mega-ster zijn eigen video-game zou krijgen. Maar dat dat een vechtspel zou zijn, daar sta ik zelfs stomverbaasd van.

SHAQ IS UITVERKOREN

Shaq is met zijn team aan het toeren in Japan. Tijdens de voorbereidingen voor een liefdadigheidswedstrijd worden zijn teamgenoten gekidnapped. Natuurlijk laat de reus dit niet op zich zitten en hij gaat op zoek naar zijn medespelers. In hartje Tokyo komt Shaq terecht bij een Kung-Fu Dojo, alwaar een oude meester hem kennelijk verwacht. Zonder hem verder de gelegenheid te geven iets te vragen, zegt de oude man dat Shaq op zoek moet gaan naar het kleine jongetje Nezu. Op de vraag wie dat is, krijgt Shaq geen antwoord, de oude man wijst hem alleen een doorgang.

Op het moment dat onze held door de poort heen stapt, bevindt hij zich plotseling in de Second World. In deze andere dimensie zwaait Sett, een boosaardige tovenaar, de scepter. Sett's doel is om de heerschappij op aarde over te nemen. Om dat doel te bereiken, moet Sett eerst de Uitverkorene verslaan en rara wie is dat? Ja hoor, Shaquille O'Neal natuurlijk.

HAP UIT JE KONT

Shaq-Fu kent acht vechters, waaronder Shaq zelf, die meester is in Shaqido, een van basketbal afgeleide vechtsport. De bad guys waartegen onze held het 't eerst moet opnemen, bevinden zich op een eiland. Je kunt zelf kiezen tegen welke schooier je het eerste vecht. Tip: bewaar Kaori in Catwalk Falls gerust tot het laatst, want dit buitenaardse kreng is geen katje om zonder handschoenen aan te pakken. Voor Voodoo, een verbannen vrouw uit Haïti geldt hetzelfde, maar daar kom je wel achter op het moment dat ze in haar wolvengedaante een hap uit je achterwerk neemt. Ook uitkijken geblazen voor The Beast, want dat is de trouwste metgezel van Sett en aan zijn vuurbal is het lastig ontsnappen.

Om je een handje te helpen, geef ik je hier de special move van Shaq: naar voren, naar achteren, naar voren + punch (zeer snel). Maar in het algemeen zit er bij elke vechter onder de volgende knoppen-combo een move: naar beneden, naar voren en A of B.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	8,0

▲ Shaq

▲ Pepsi-reclame tussendoor

▲ Special Shaq-move

▼ Kleine poppetjes

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Electronic Arts

8,1

ALS BESTE GETESTE — Power Premium — POWER UNLIMITED

Everybody is Shaq-Fu Fighting!



Shaq is een topper in zijn soort. Natuurlijk is het uitgangspunt een one-on-one beat 'm up, maar dat mag de pret niet drukken. Het fijne ervan is namelijk dat je met een basketballer als Shaq meer kanten uit kunt dan alleen een spelletje zoals NBA-Jam. Een kraker.

MICHAEL



Mighty Max is in Amerika een enorm populaire tekenfilm (een tweede plaats op de cartoon-kijkcijferlijsten). In Nederland kunnen we nu via dit MegaDrive-spel kennismaken met de avonturen van Mighty Max. Laat je alleen niet afschrikken door de eerste paar spelletjes die je speelt, hoe verder je komt hoe leuker dit spel namelijk wordt.

ALL AMERICAN KID

Het verhaal van Mighty Max gaat ongeveer als volgt: Max is een 12-jarige jongen met blond haar, blauwe ogen, kortom een echte All American Kid. Op een dag krijgt hij een baseball-cap cadeau, maar daar blijkt iets bijzonders mee aan de hand. Iedere keer als hij hem opzet wordt Max namelijk door tijd en ruimte verplaatst. Zo komt hij op vreemde planeten terecht, maar ook moet hij het bijvoorbeeld opnemen tegen prehistorische dinosaurussen. En altijd krijgt hij daarbij te maken met zijn aartsvijand, de verschrikkelijke Skullmaster.

SPEELGOED

In Nederland is wel Mighty Max speelgoed te koop en dat ziet er nogal gewelddadig uit. Het MegaDrive-spel is daarentegen een heel vriendelijk, van opzij gezien platformspelletje, waarin Max het in vijf verschillende werelden opneemt tegen allerlei vijanden. Als je goed kijkt, herken je daarin soms wel de Skullmaster's skeletten maar het ziet er een stuk minder bloederig uit dan het speelgoed. Iedere wereld bestaat uit meerdere sublevels, zodat je in totaal 25 levels moet voltooien. De werelden waar je mee te maken krijgt, zijn een jungle, een ruimtewereld, een vulkanische wereld, een Incawereld en een waterwereld. Bij de start van het spel kun je alleen de vulkanische en de ruimtewereld kiezen. Zodra je een van deze twee werelden voltooid hebt, kun je daarvoor in de plaats weer een andere wereld kiezen. Je hebt dus steeds de keus uit twee werelden, zodat je in principe zelf kunt bepalen in welke volgorde je de levels aflegt.

PIGMEEEN

In iedere wereld moet Max allerlei voorwerpen verzamelen, per wereld zijn de voorwerpen verschillend. In de ruimtewereld gaat het bijvoorbeeld om ringen en diamanten, terwijl je in de junglewereld stukken fruit verzamelt. Ook de tegenstanders waar je mee te maken krijgt zijn per wereld verschillend. Vooral de vijanden in het junglelevel zijn erg leuk, je wordt dan bijvoorbeeld aangevallen door kleine pigmeeën met blaaspijpjes. Wanneer ze je raken, wordt tijdelijk de besturing verwisseld, zodat je constant de verkeerde kant op loopt. Maar ook het daarop volgende waterlevel heeft een paar grappige tegenstanders, zoals op hun staart lopende haaien en dikke zee-egels die verdoofd blijven drijven als ze geraakt worden.

GEZOEK

Het is soms nog een heel gezoek om de uitgang naar het volgende level te vinden. Gelukkig geeft een pijltje aan in welke richting de uitgang zich bevindt. De uitgang is een soort zwart gat, waar Max door verdwijnt. Je mag zelf weten of je meteen naar het volgende level gaat zodra je de uitgang hebt gevonden. Je kunt namelijk ook nog even rondlopen en extra voorwerpen zoeken. Als je uiteindelijk besluit om door het zwarte gat te springen, verschijnt een scherm met daarop de bonuspunten die je verdiend hebt door voorwerpen te verzamelen, een snelle tijd neer te zetten of door het uitvoeren van een paar fraaie akties.

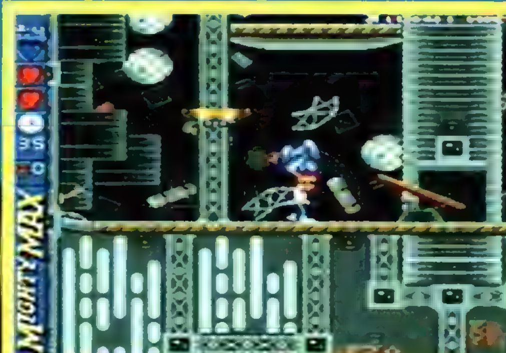
HOGE SPRONGEN

Mighty Max kan met één of twee spelers worden gespeeld. Wanneer je met z'n tweeën speelt, wordt het scherm gesplitst. Je kunt dan samenwerken, maar elkaar ook tegenwerken (eigenlijk veel leuker). Spelers kunnen kiezen uit drie karakters, Max en twee van zijn vrien-



Volgens mij komt er een mummie achter me aan.


De pigmeeën staan op de loer.



Toevallig ben ik erg sterk.


Pas op, achter je Max!

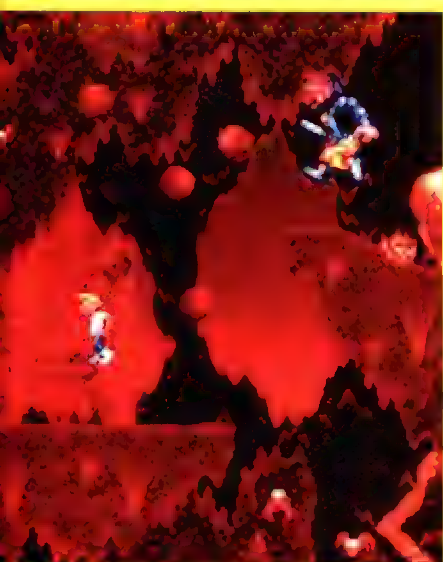
MIGHTY MAX

den. Welk karakter je ook kiest, het maakt niet veel uit voor het spelverloop. Eén ding hebben de drie karakters gemeen: ze kunnen allemaal ontzettend hoog springen. Zelfs de hoogste platforms vormen geen enkel probleem voor ze. Veel lastiger zijn de tientallen vijanden die de levels onveilig maken. Max en zijn vrienden hebben een aantal bewegingen tot hun beschikking, zoals springen, kruipen, duwen tegen voorwerpen, met een verdovend pistool schieten en voorwerpen of verdoofde tegenstanders optillen en weggooien. Je kunt vijanden uiteraard ook gewoon laten liggen, maar dan komen ze na een tijdje weer bij en beginnen ze je weer lastig te vallen.

Op bepaalde plaatsen lijk je soms niet verder te kunnen, maar dan is er meestal wel een schakelaar in de buurt. Als je die activeert moet je goed opletten wat er gebeurt. Waarschijnlijk gaat er een platform bewegen, waar je dan snel op moet springen. Of er gaat ergens een deur open, zodat een ander deel van het level opeens toegankelijk wordt. Ook moet je regelmatig voorwerpen gebruiken om verder te komen. Rotsblokken kun je bijvoorbeeld oprapen en ergens neerleggen om ze als opstapje te gebruiken.

DE SKULLMASTER

De uiteindelijke bedoeling van ieder level is het vinden van een deel van een wapen. Dat wapen is in stukken uiteengevallen en de onderdelen liggen verspreid over de vijf werelden. Het wapen heeft Max nodig om het op te nemen tegen zijn eeuwige vijand, de Skullmaster. Om te voorkomen dat Max het wapen weer in elkaar weet te zetten, heeft de Skullmaster al zijn handlangers op pad gestuurd. Als je alle vijanden verslagen hebt en ieder onderdeel van het wapen gevonden, moet Max het opnemen tegen de Skullmaster in eigen persoon. Vreemd genoeg mag je dat gevecht niet zelf spelen, maar krijg je alleen maar een paar tekeningen van de titanenstrijd te zien met de mededeling dat Max (uiteraard) heeft gewonnen.





In de wolken.

RAPPORT

GRAPHICS	7
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	7
SPEELBAARHEID	8

+ Je kunt het met z'n tweeën doen
+ Afwisselende werelden
+ Grappige vijanden
− Eerste levels zijn niet zo leuk

Mighty Max is een lekker spelletje. Goed speelbaar, uitgebreid en met gevoel voor humor. Het begin en het einde vallen wat tegen maar alles wat daar tussenin zit, is het spelen zeker waard.

RENE



MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,-
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Columbia Tristar

7^4

NIEUW(S)!





DE SUPER GAME BOY

Je houdt het niet voor mogelijk en toch is het waar! Binnenkort kun jij al je Game Boy videogames niet alleen groot op je TV maar ook in alle kleuren van de regenboog spelen. Want Nintendo komt in Nederland met een nieuw technisch hoogstandje: de SUPER GAME BOY.

De SUPER GAME BOY heeft veel weg van een Super Nintendo cassette. Je kunt hem dan ook gewoon in je Super Nintendo steken. Als je dan een Game Boy videogame in je SUPER GAME BOY stopt en je SuperNintendo aanzet geloof je je ogen niet: in plaats van het "vertrouwde" zwart/wit komen de beelden van jouw favoriete Game Boy games in schitterende kleuren tot wel 50 x zo groot op je scherm! Daar blijft het niet bij. Ook alle Game Boy geluidseffecten worden super, zeker als je een stereo TV hebt.

En of dat allemaal nog niet genoeg is kun je dankzij de SUPER GAME BOY voortaan ook nog eens zelf met je Super Nintendo controller (of muis) programmeren hoe "gekleurd" jouw bewegende beelden (en alles wat eromheen zit) eruit- zien!

Super GAME BOY™



Eerst zien, dan geloven? Natuurlijk! Vanaf september is de SUPER GAME BOY, die maakt dat er in één klap maar liefst 350 verschillende spellen voor de SuperNintendo zijn, bij jouw World Of Nintendo dealer te zien, te bewonderen .... en natuurlijk te kopen. Net als de spinternieuwe, absolute topper "Donkey Kong", de allereerste van een serie - speciaal voor de SUPER GAME BOY ontwikkelde - Game Boy videogames!

NINTENDO. NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER PORTABLE POWER.

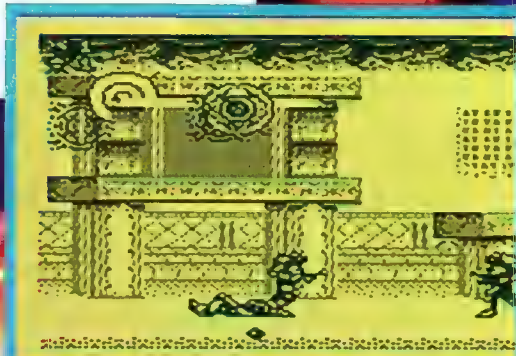
PROBOTECTOR

Probotector, de nieuwe held van het android universum, neemt elke uitdaging aan. Of zoiets, huhuh hm hm yeah huh huhuh. Even opnieuw proberen: Probotector, de vernieuwde held van het android universum, wast witter dan wit! Huhuh hm hm yeah cool! Of: Probotector, we kennen hem al jaren maar nu pas komt ie eindelijk uit op de MegaDrive, terwijl versie 2 al op de Game Boy uit is!

PROBOTECTOR 1

Omdat ik niet echt met de Game Boy overweg kan, probeer ik als eerste Probotector 1 op de MegaDrive. Ik kies de Probot CX-1 (je kunt uit 4 Probots kiezen). Het spel blijkt een platform/shoot'm up te zijn van het kaliber FOKKING MOEILIJK! Dat dacht ik althans toen ik aan het begin van het spel meteen de eerste 30 levens verloor aan telkens hetzelfde mannetje. De 31ste keer had ik het door. Gewoon de schietknop ingedrukt houden en strategisch wandelen. Het lastige is wel dat je na 1 keer geraakt te zijn al een leven verliest.
Als je terugkomt in het spel na een leven te hebben verloren, kom je vaak op extreem moeilijke plekken terecht waar dan net 152 vijanden op een hoopje staan te wachten. Gelukkig is er een scala aan powerups. De zelfzoekende missile bijvoorbeeld is fantastisch! Deze maakt de eerste baas een makkie: knallen en over de vuurspuwende robospin heen springen. Ook de volgende superrobot is een kippetje: schiet op zijn oog (met de zelfzoekende missile hoef je niet eens te mikken) en ontwijk het puin dat hij op je af stuurt. Eindbazen vliegen je om de oren in Probotector 1, dus het houdt je wel even bezig.


Zelfzoekende missiles bieden uitkomst.


Slachtoffer van een overmacht. (Game Boy)

RAPPORT (MegaDrive)

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁸
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁸

- ▲ Veel eindbazen
- ▲ Verschillende Probots
- ▲ Moeilijk!
- ▼ Niet echt vernieuwend

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95
Fabrikant: Konami

7²

PROBOTECTOR 2

Zoals ik al zei, kan ik niet zo goed overweg met de Game Boy, tot op heden althans. Probotector 2 heeft een verbazend duidelijk beeld en een goede controle. Probotector 2 lijkt qua spelconcept precies op de eerste versie, hoewel je maar 1 Probot kunt kiezen om mee te vechten. Deze Probot lijkt op CX-1 uit Probotector 1. Het is niet zo dat de twee spellen exact hetzelfde zijn; het verloop en de bazen zijn anders. Zo zie je in de Game Boy versie een enorme schildpad/dino/tank opduiken. Ook hier biedt de zelfzoekende missile uitkomst. Meteen in het eerste niveau krijg je de beschikking over een tank, waarmee je over vijanden heen kunt rijden en enorme granaten kunt afvuren (talk about overkill). Pas wel op, want de tank is niet bestand tegen de granaten die worden gegooid door vijanden. Spring uit de tank en schiet ze persoonlijk in puin want de tank kan alleen rechtdoor schieten!

RAPPORT (Game Boy)

GRAPHICS	8⁰
GELUID	6⁹
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Verrassend goed
- ▲ Moeilijk!
- ▼ Niet echt vernieuwend
- ▼ Maar één Probot

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Konami

7⁵

[illegible]





Gigambol geveld.

CHIP'N'DALE

Rescue Rangers 2

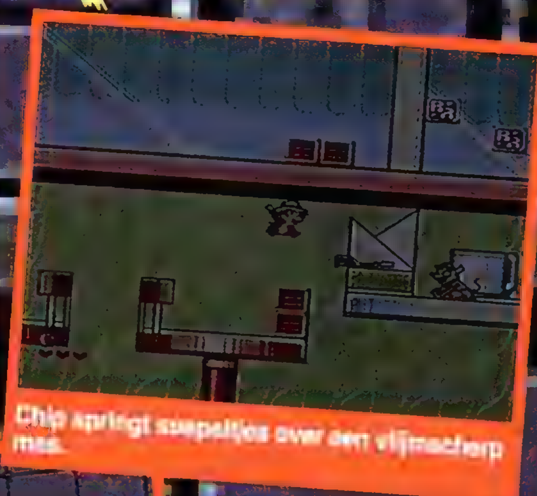
Chip'n'Dale is geen game over gespierde strippers maar een spel met de Disney figuren Knabbel en Babbel in de hoofdrol. Na hun hachelijke avonturen in Rescue Rangers 1, moeten de kleine superhelden opnieuw hun harige hachies zien te redden in hun strijd tegen de misdaad.

NIEUWSFLASH

Chip kijkt gespannen naar het nieuws: er is een bommelding in een restaurant in de binnenstad. Het restaurant en alle omliggende huizen zullen exploderen als de bom niet op tijd gevonden wordt! Gadget (het verleidelijke vriendinnetje van Chip en Dale) schrikt van het nieuws en overlegt met Chip hoe dit probleem is op te lossen. Ze besluit samen met de grote hond Monterey vast vooruit te gaan en te onderzoeken hoe ze Chip en Dale kan helpen om de bom te vinden.
Zipper de bij herinnert Chip er nog eens aan dat haast is geboden en Chip knikt. Dale en Chip gaan direct op weg naar de bom, waardoor ze net het laatste nieuwsbericht missen: Fatcat, de gevaarlijke crimineel, is ontsnapt uit de gevangenis!

GEVAARLIJKE KEUKEN

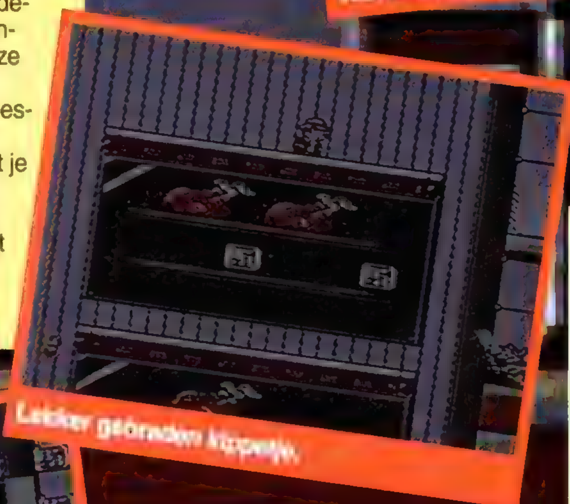
De meeste ongelukken gebeuren in de keuken, en laat dat nu net de plaats zijn waar Chip en Dale aan hun avontuur beginnen! Al springend over borden, glazen, magnetrons en ander keukengerei, ontwijken Chip en Dale hun vijanden de bijen, muizen en wandelende kisten. Onderweg pikken ze de belangrijke (denk ik) RR (Rescue Rangers) pickups op. Wat je daar mee kunt doen is mij nog onduidelijk want er zat geen handleiding bij deze preview-cartridge.
Uiteindelijk slaag ik erin bij het einde van de keuken te komen en daar kom ik Water Rabbit tegen, die hartelijk lacht omdat hij de bom heeft neergelegd. Op mijn vraag waar de bom dan is, zegt hij dat ik het zelf maar moet uitzoeken. Hij vertelt ook nog dat de bom een afleidingsmanoeuvre is van Fatcat, maar waarvoor wil hij niet zeggen. In een één-tegen-één strijd moet ik het opnemen tegen Water Rabbit, die de eindbaas vormt van dit level. Niet eerlijk: een konijn tegen een zielig klein eekhoorntje!



Chip springt soepeltjes over een vlijmscherp mes.



Yes! Een RR-pickup!



Lekker gebraden kippetje.



Chip is een beetje verdronken.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Chip en Dale tegelijk
- ▲ Eindelijk nieuw NES-spel
- ▼ Weinig spelconcept
- ▼ Alleen maar ontwijken

NES
Prijs: ƒ 119,-
Fabrikant: Disney/Capcom

Helaas biedt Chip'n'Dale - Rescue Rangers 2 niets nieuws. Het zoveelste NES-platformspel wordt nog enigszins goedgemaakt door de aardige graphics maar behalve springen over keukengerei (en in andere levels andere voorwerpen) blijft er weinig leuks over. Het enige echte positieve is dat er eindelijk een nieuw NES-spel op de markt komt.

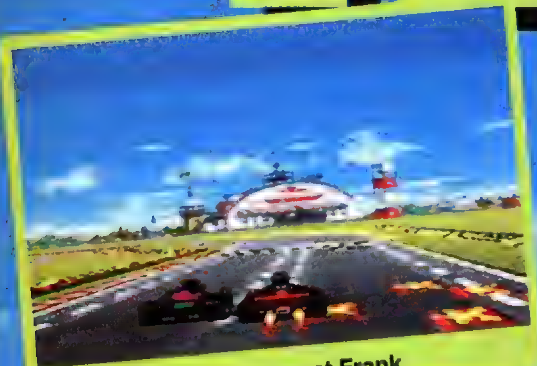
BJØRN





6⁶

STREET RACER


In gevecht om de zege met Frank.


Heb je wat te doen na de race, schatje.

Race-fans, maak jullie borst maar nat. De makers van Street Racer beweren een spel te hebben ontwikkeld dat Mario Kart in alle opzichten overtreft. Uitgebreider, sneller, heftiger en mooier. Dat zullen we nog wel eens zien!

HOME-CIRCUIT

Geen Mario, Luigi, Koopa Troopa of Toad maar Biff, Frank, Sumo San en Raphael. Geen Donkey Kong, Prinses, Yoshi of Bowser maar Helmut, Surf Sister, Suzulu en Hodja. Ook in Street Racer heb je de keus uit acht coureurs met verschillende sterke- en zwakke punten (zie ook onderaan de pagina).
Maar liefst 32 circuits liggen voor je klaar en volgens de programmeurs zitten er ook een paar verborgen races in het spel.
Elke coureur heeft een circuit waarop hij of zij zich het meest thuisvoelt. Zo rijdt Frank het liefst in donker Transsylvanië, heeft het circuit van Zuzulu veel weg van de Afrikaanse savanne en voelt Surf Sister zich op haar gemak in de strandrace.
In elke race zijn bonuspunten te halen voor de snelste ronde, verzamelde sterren en tegenstanders die je in de vernieling hebt gereden.

MET Z'N VIEREN

Twee opties vragen speciale aandacht. Zo kun je na de race de action replay starten waarmee je de hele wedstrijd nog eens kan afspelen. Je kiest zelf vanuit welke auto je de race nog eens wilt bekijken maar het kan ook vanuit een vast punt of vanuit een 'helikopter-view'.
Street Racer is tevens het eerste racespel dat je met z'n vieren tegelijk kan spelen en deze optie werkt verbazingwekkend goed. Niet alleen blijft de aktie even snel, de vier aparte schermpjes zijn nog overzichtelijk ook zodat de strijd goed te volgen blijft. Geen kabouterbeeld dus!

ROSSEN EN RAMMEN

Goed, even genoeg complimenten, laten we eerst maar eens gaan racen.
Wie je kiest van de acht streetracers maakt niet zo veel uit, ze zijn allemaal ongeveer even sterk. Hou je van agressief rijden en

Biff



Land: USA
Leeftijd: 19 jaar
Profiel: Agressieve skinhead met meer kracht dan hersens.
Handwapen: Honkbalknuppel
Frontale aanval: Enterhaak
Zijwaartse aanval: Uitklapbare banden

SuZuLu



Land: Afrika
Leeftijd: Begin 40
Profiel: Een krijger met een vreemd voertuig gemaakt uit natuurlijke materialen voorzien van scherpe speren die uit de wielen steken.
Handwapen: Voodoo-stok
Frontale aanval: Neus-hoorn
Zijwaartse aanval: Stalen speren

Raphael



Land: Italie
Leeftijd: 23 jaar
Profiel: Rijke, wilde, gladde jongen. Rijdt in een flitsende sportwagen.
Handwapen: Snelle vuistslag
Frontale aanval: Enterhaak
Zijwaartse aanval: Claxon toetert iedereen van de weg.

SurfSister



Land: Australië
Leeftijd: Wil ze niet zeggen
Profiel: Een fraaie, blonde beach-babe die een keiharde knoop in haar badlaken heeft gelegd om lekker mee te rammen.
Handwapen: Badlaken
Frontale aanval: Aantrekkingskracht (letterlijk)
Zijwaartse aanval: Enorme strandballen



Even opa van de weg af toeteren.



Ook als je met z'n vieren speelt blijft het scherm overzichtelijk.

vind je het leuk je tegenstanders voor hun kop te rammen, kies dan Frank of Biff. Ben je meer het type voor truuks en slimmigheidjes, neem dan Suzulu of Hodja. Ik kies voor de Italiaan Raphael een snelle jongen, in alle opzichten.
Met de A-knop test ik nog even m'n megaclaxon waarmee ik iedereen van de weg af toeter. Okay, zonnebril recht, haren gekamd, de kraag van m'n leren jack omhoog en gas op de plank.

DE RACE

Die babe met haar lange blonde haren spreek ik na de race wel, ik geloof dat ze nu al verliefd op me is want ze laat me gewoon passeren. Ik verberg me even achter de brede rug van Sumo San om op het rechte eind toe te slaan. Die vette worstelaar heeft weliswaar een hi-tech bolide maar is veel te zwaar om me bij te houden. Ah, daar krijg ik Suzulu in de smiezen nog zo'n fatso. Net voor hij z'n speer pakt, geef ik 'm een draai om z'n oren. Terwijl hij een voodoo vloek over me uitspreekt, verdwijnt ie uit beeld om een verbandtrommel te zoeken. Op naar Biff die in een heavy gevecht is gewikkeld met de kleine Turk Hodja. De Amerikaan geeft dat kleine ventje met z'n magische krachten een enorme ros met z'n honkbalknuppel. Die twee hebben het zo druk met elkaar dat ze even niet op mij letten. Hoppa, ik toeter ze allebei van de weg af.

AOW'ERS MOETEN BUSSEN

Ik sluit aan achter Helmet, een Duitse AOW'er. Oude mannetjes moeten niet meer achter het stuur kruipen maar een klaverjasje leggen in het buurtcafé. Die verschrompelde oortjes zullen er wel af vallen als ik m'n claxon vol open zet. Shit! Die ouwe is zeker doof of zo, hij reageert niet. Als ik langszij kom, begint opa te meppen met z'n wandelstok. Ik laat me even afzakken en ram 'm dan van achteren. Van schrik laat Helmet alles lopen. Volgende keer gewoon de bus nemen grootvader!
De laatste ronde ligt alleen die namaak Frankenstein nog voor me. Die goser is gewoon te lelijk om te winnen. Alleen mooie mannen krijgen de prijzen. Dus niet, terwijl ik naast 'm rij en even in de spiegel kijk of m'n haar nog goed zit, krijg ik me toch een dreun. Ik vlieg uit de bocht en kan de overwinning wel shaken. Relaxed rij ik naar de finish. Even schone kleren aantrekken en eens kijken of ik een afspraakje kan maken met die blonde stoot.

Nog twee spellen

Heb je even genoeg van het racen (kan haast niet) dan zijn er nog twee andere gevechten te leveren. Wat dacht je van een spelletje autoballen? Op gras, in de zaal of op ijs kun je met jouw favoriete racer en een gigantische bal een raar soort voetbal spelen. Verover de bal, stop hem in je wagen en knal hem de goal in. Ook hierbij moet je goed gebruik maken van alle vuile truuks die je ter beschikking staan. En over vuile truuks gesproken, als je echt heftig wil rossen en rammen, kies dan voor een spelletje 'Rumble'. In een soort arena heb je maar één doel: alle tegenstanders elimineren door ze met je auto via de gaten in de boarding uit het speelveld te beuken. De winnaar is degene die als laatste overblijft.

Is Street Racer beter dan Mario Kart? Ik geef het in ieder geval een hoger cijfer dan Bjørn Mario Kart gaf (geintje Bjørn). Street Racer heeft meer circuits, meer opties en de aktie is een stuk heftiger. Voeg daarbij de uitstekende beeldkwaliteit en het prima geluid en je hebt de perfecte opvolger van een nog lang niet versleten klassieker.

ED



RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	8

▲ Fraaie action replay

▲ Niet voor doetjes

▲ Circuits heel verschillend

▼ Voetbal en Rumble (erg) moeilijk

SNES
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: UBI Soft

8,1



Frank



Land: Transsylvanie
Leeftijd: 100 jaar
Profiel: Frankenstein in het klein. Maakt z'n tegenstanders graag aan het schrikken.
Handwapen: Dreun
Frontale aanval: Geest verschijnt uit de auto. Tegenstanders verstijven van schrik.
Zijwaartse aanval: Batmobiel

Sumo-San



Land: Japan
Leeftijd: Onbekend, komt uit de toekomst
Profiel: Sumo-worstelaar in futuristische auto, gooit al z'n gewicht in de strijd.
Handwapen: Sumo-worp
Frontale aanval: Elektrisch veld zet tegenstanders onder stroom.
Zijwaartse aanval: Sumo-sprong die de [illegible] verder laat [illegible]

Helmut



Land: Duitsland
Leeftijd: AOW'er
Profiel: Deze gepensioneerde piloot uit de eerste wereldoorlog rijdt (natuurlijk) een Mercedes, die in een vliegtuigje kan veranderen.
Handwapen: Wandelstok
Frontale aanval: Driedekker vliegtuig
Zijwaartse aanval: Spikes

Hodja



Land: Turkije
Leeftijd: Ruim 400 jaar
Profiel: Hodja's wagen is een rijdend en vliegend tapijt. Vooral z'n magische krachten zijn gevreesd.
Handwapen: Kromzwaard
Frontale aanval: Vliegend tapijt en [illegible] tegenstanders.
Zijwaartse aanval: Magisch krachtveld

INTERNATIONALE STREET RACER WEDSTRIJD

Door Power Unlimited & Ludi Games

STRIJK EN DRUK AF

Op de vorige twee pagina's heb je alles kunnen lezen over Sumo-San, Biff, Raphael en de andere personages uit het gloednieuwe Street Racer voor de SNES, maar er is meer! In samenwerking met zeven gamesmagazines heeft Ludi Games een internationale Street Racer-wedstrijd opgezet. Deze zeven bladen zijn Famitsu (Japan), Games Master (Engeland), Game Players (USA), Mega Fun (Duitsland), Hobby Consolas (Spanje), Player One (Frankrijk) en natuurlijk Power Unlimited en worden in totaal door zo'n twee miljoen kids gelezen.
Per land is er een flinke prijzenpot beschikbaar gesteld en het enige dat jij hoeft te doen is een beetje creatief met strijkbout en camera omgaan. Wie weet ben jij dan binnenkort de trotse bezitter van een heuse Compaq Multimedia PC.

WAT MOET JE DOEN?

In deze Power Unlimited vind je een papieren 'strijkvel' met afbeeldingen uit het Street Racer-spel. Maak van een of meer plaatjes een grappige of spannende collage en strijk jouw Street Racer-kunstwerk bijvoorbeeld op een t-shirt, boxer short, gordijn of laken. Neem daarna een foto of dia van het resultaat en stuur die foto (geen negatieven!) of dia naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
Uit de inzendingen trekt Ed de meest originele, lachwekkende of gedurfde winnaars.
De sluitingsdatum is **20 november 1994**. We zullen de foto's van de zeven hoofdprijs-winnaars en de namen van de overige gelukkigen in de PU van januari bekendmaken. Ja, je begrijpt het goed, als jouw foto als beste Nederlandse foto uit de bus komt rollen, gaat-ie in de zes andere bladen de hele wereld over. Dus grijp die kans op onsterfelijkheid, wereldfaam en een multimedia PC.
Belangrijk: Er zijn een paar zaken die je even goed in de gaten moeten houden.
* De plaatjes kunnen alleen op licht gekleurde stof worden gestreken (een witte ondergrond geeft het beste resultaat).
* Aangezien je zo heet mogelijk moet strijken, is katoenen stof aan te raden.
* Pas goed op met het strijkijzer! Heb je geen strijkervaring, vraag dan vader of moeder om hulp.
* Zorg dat de gekleurde kant van de plaatjes op het materiaal ligt, anders krijgt de strijkbout een kleurtje.
* Strijk per plaatje ongeveer 15 seconden. Hou de strijkbout licht tegen het plaatje aangedrukt en maak een lichte, draaiende beweging met het strijkijzer.
* Haal voorzichtig het papier van de stof en laat de verf even opdrogen.
* Strijk nooit over een net aangebracht plaatje!
* Het is normaal dat na enkele wasbeurten de kleuren van het plaatje minder worden.
* Vraag eerst aan vader of het goed is dat je zijn dure Italiaanse overhemden mishandelt, voordat je tot actie overgaat!

PS: Power Unlimited en Ludi Games zijn niet aansprakelijk voor misklunen!



En dit is 'm dan... de hoofdprijs! Een Compaq Presario CDS 510 multimedia PC. Alles zit er op; van faxmodem tot antwoordapparaat, van CD-ROM-drive tot kleurenmonitor.

Win een multimedia PC of één van de andere fantastische prijzen

DE PRIJZEN

En Ed, wat zijn de prijzen?
Hoofdprijs: 1 Compaq Presario CDS 510 multimedia PC (486SX 33 Mhz, 270 Mb harde schijf, 4 Mb werkgeheugen, CD-ROM drive, geluidskaart met boxen en een SuperVGA beeldscherm) ter waarde van 3500 gulden.
Tweede prijs: 1 Sony Mini Discman, ter waarde van 1200 gulden.
Derde prijs: 1 Neo Geo CD spelcomputer met drie spellen, ter waarde van 1200 gulden.
Vierde tot en met de dertiende prijs: 10 Street Racer games voor de SNES, ter waarde van ongeveer 170 gulden per stuk.
Veertiende tot en met vijftigste prijs: 50 Street Racer t-shirts.

STRIJK JE RIJK!

Games Master · Game Players · Mega Fun (Nintendo, Sega & mehr – Der totale Videospielspass für alle Systeme) · Le Magazine N°1 des consoles Player One · Power Unlimited · Hobby Consolas · ファミコン通信

UITSLAG OPSCHEPWEDSTRIJD

Leuk ideetje was dat van Ben om een opschepwedstrijd te bedenken. We zijn met een team van 12.000 man 25 dagen bezig geweest om alle 3 miljoen inzendingen te beoordelen.

Nou, misschien is 3 miljoen inzendingen iets overdreven maar het waren er vele, vele honderden. En niet alleen opschepbrieven maar ook opschepkranten, videobanden, liedjes, gedichten, zelf gefabriceerde computers, cassettebandjes, floppies enz. enz. Het lukt dan ook bij lange na niet om op deze pagina alle fraaie, originele, bijzondere, grappige inzendingen aan bod te laten komen. We hebben daarom slechts een kleine greep gedaan uit alles wat jullie ons toestuurden.

INDRUK OP DE MEISJES

De PC is het liefste bezit van Ricardo uit Amsterdam die zelfs een lucratieve loterij heeft opgezet met als hoofdprijs: een tijdje spelen op zijn nieuwe PC. Ook voor Jasper is de PC favoriet want "zo'n mooie grote, indrukwekkende PC maakt toch meer indruk op een meisje dan die andere priegelige systemen."
Mathias uit Helchteren (B) kiest voor de compactheid van de Game Boy want: "Heb je wel eens geprobeerd een PC in de wiskundeles mee te smokkelen."
Ook Fokje uit Santpoort zweert bij de Game Boy. Zij is nachtzuster en haar Boy is de enige die haar wakker kan houden.

ARCADE

Voor King-Chi Yeung uit Apeldoorn is de arcade favoriet want nergens stond dat je het spelsysteem ook in je bezit moet hebben. (heel apart taalgebruik trouwens).
Maarten uit Hulst schepte op over z'n ouders omdat ze MK II ook goed vinden.

SNES

De SNES heeft ook trouwe fans. Zo viert Eric uit Hellevoetsluis zelfs de verjaardag van zijn SNES en hebben de kat en de hond van Anne uit Dieren (What's in a name) geen ruzie meer sinds ze het spelen op de SNES ontdekt hebben. Michel uit Zaandam maakte er veel werk van en berekende onder andere het gemiddelde van alle PU-cijfers en kwam tot de conclusie (maar dat wist-ie al) dat de SNES het beste is.
En volgens Christiaan uit Elst is de SNES zo gewild, dat er inbraakbeveiliging op zit.
Rijk-Jan uit Soest noemde 'een paar voordelen van de SNES' (honderd). Patrick uit Dieren deed hetzelfde en kwam tot 162!

SUPER OPSCHEPPERS

Enorme opscheppers waren ook Daniël uit Oud-Beijerland, Michiel uit NoordLaren, Dennis uit Willemstad, Christiaan uit Arnhem en Tom uit Amsterdam die allemaal een opschepmagazine ontwierpen. En wat dacht je van Arjen uit de Rijp die beweerde Mortal Kombat 4 en 5 al te hebben (dus die hoeft MK 2 niet meer, dachten we). Een prachtig verhaal kregen we van Wiebe uit Dordrecht waarin hij onder andere uitlegt hoe z'n Mega-Drive z'n leven redde.
En tot slot Jan uit Dongeradeel. Hij interviewde alle hoofdrolspelers van MK II. Volgens de 12 martial artists is de MegaDrive de beste.

De winnaars

DE DRIE MK II PAKKETTEN GAAN NAAR: Bas Schellevis uit Heerhugowaard, Sven Monnichmann uit Appingedam, Patrick Just de la Paisieres uit Dieren.

SYSTEEM

En waar werd dan het meest over opgeschept:

1. SNES
2. MegaDrive
3. PC
4. Game Boy
5. Game Gear
6. Amiga
7. NES
8. Sega CD
9. Master System
10. Neo Geo
11. Lynx
12. Macintosh
13. Arcade
14. Philips Videopac



▲ "Mijn hele huis is 1 vet GamePaleis, aldus Richie "KC" Kettenis uit Nijmegen.



▶ Bjarne uit Rotterdam in een fraaie pose. Nog één stapje achteruit Bjarne.

▲ Niels uit Schoorl neemt regelmatig een SNES-bad.

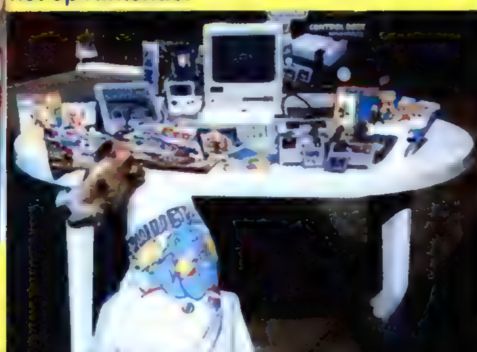




▲ Bas uit Heerhugowaard is verliefd op... z'n SNES.
◀ Zelfportret van Rudy-Jan uit Boornbergum.



▲ Ivo uit Beuningen nam de opschepwedstrijd wel erg letterlijk.
▼ De Power-Dog van Femke uit Elst houdt het op Nintendo.



ACME ALL STARS
Tiny Toon Adventures

Basketbal, voetbal, de Tiny Toons, wat wil je nog meer? ACME All Stars heeft het allemaal. Verwacht alleen geen hyper-realistisch sportspel, want daarvoor zijn de moves van Buster en zijn makkers te overdreven.



LEKKER BALLEN

ACME All Stars is niet het zoveelste Tiny Toons platformspel, maar een sportspel! En om het allemaal nog interessanter te maken, heeft Konami er maar meteen een combinatie van basketbal en voetbal van gemaakt. Er zijn twee manieren om ACME All Stars te spelen. Je kunt gewoon een potje b-ball of voetbal spelen (alleen of met z'n tweeën), maar er is ook een Story Mode. Daarin krijg je eerst een intro te zien, waarin Babs aan Buster Bunny vertelt dat er een wedstrijd wordt gehouden om de beste sportploeg van de Looniversity te bepalen. Uiteraard doen de Toons ook mee, met een team dat bestaat uit Buster en Babs Bunny, Plucky Duck en Hamton. Hun tegenstanders zijn onder andere Montana Max, Calamity Coyote, Shirley Loon en Dizzy Devil. De Story Mode bestaat uit een serie wedstrijden, afwisselend basketbal en voetbal. Er wordt gespeeld in vijf verschillende omgevingen, waaronder in een stadion, op straat en in een bos.

SPECIAL MOVES

Bij het basketballen kun je slechts drie spelers opstellen, één moet er dus op de reservebank. In deze cartoonversie van NBA Jam kun je schieten met de A-knop, passen met B en een supermove uitvoeren met C. Vooral het laatste is erg leuk. Ieder figuur heeft z'n eigen beweging. Buster rent bijvoorbeeld razendsnel over het scherm en dunkt dan metershoog, Plucky vliegt over alle tegenstanders heen om vervolgens een driepunter los te laten, terwijl Hamton over het veld stuitert totdat hij bij de basket is. De special moves kosten de spelers echter wel veel energie. Zodra de energiemeter leeg is, gaan de prestaties merkbaar achteruit. Er wordt niet meer zo hoog gesprongen en ook de nauwkeurigheid bij het overspelen en schieten wordt minder.

SHIRLEY'S KOPKRACHT

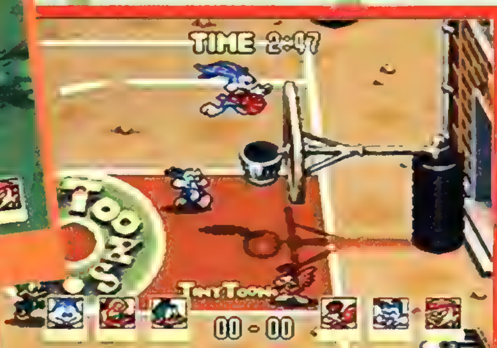
Bij het voetballen doen wel alle vier de spelers mee en kun je zelf bepalen wie op doel moet en wie verdediger, middenvelder en aanvaller is. Scoren tijdens het voetballen blijkt een stuk moeilijker te zijn dan bij het basketballen. In mijn eerste wedstrijd kwam ik door drie fantastische kopballen van Shirley Loon bijvoorbeeld al voor de rust met 0-3 achter. Na de rust ging het een stuk beter en werd het toch nog gelijk. Vervolgens moesten er penalties worden genomen, en daarin bleken de tegenstanders net iets bekwamer. Geen nood, want je hebt een onbeperkt aantal continues tot je beschikking zodat er gewoon een herkansing kon worden gespeeld. Met een iets andere opstelling (Hamton mocht nu op doel) lukte het wel en was het tijd voor de volgende match. Geen basketball of voetbal ditmaal, maar een spel waarin de Toons elkaar te lijf gaan met crocket-hamers. Dit is trouwens niet echt een wedstrijd tegen het andere team, maar een onderlinge strijd. Je mag namelijk pas verder spelen als jouw karakter er in slaagt bij dit bonusonderdeel de meeste punten bij elkaar te slaan.



Dribbel over de spoorlijn.



Indraaiende corner.



Dunken kunnen die konijnen wel!

Ik ben niet echt een fan van de Tiny Toons, maar voor ACME All Stars maak ik graag een uitzondering. Vooral het basketbal is heel leuk om te doen, zelfs als je niet zo van de Tiny Toons houdt.

RENE



RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	8.5
SPEELBAARHEID	7.5

- ▲ Twee sporten voor de prijs van één
- ▲ Leuke special moves
- ▲ Grappige reacties van de Toons bij een score
- ▼ Irritante Toons-muziek

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,95
Fabrikant: Konami

7.3

WACKY SPORTS

Wacky Sports betekent zoiets als sukkelsport. En de spelprogrammeurs bij Konami maar denken dat wij zitten te wachten op spelletjes voor sukkels. Dacht het niet...

Zonde van m'n tijd om zo'n misser te bespreken. Ik heb maar een woord voor dit spel: NOT!

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	4⁷
SPEELBAARHEID	4°

 Tiny Toons

 Flauw

 Slechte gameplay

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95
Fabrikant: Konami

4⁹

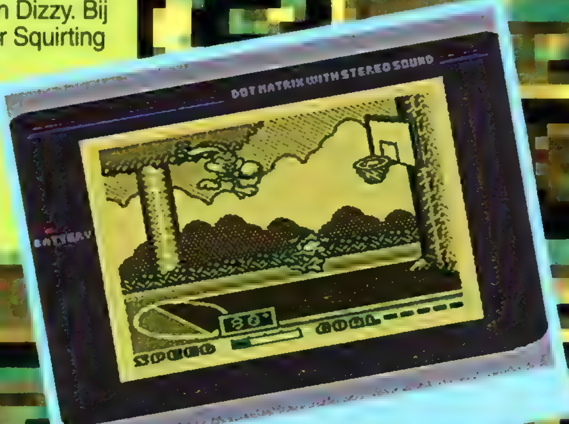
SLAP AFTREKSEL

Wacky Sports gebruikt de cartoon-characters uit de tekenfilmstal van Tiny Toons; een geniale verzameling freaks. Het is jammer dat de spelletjesontwerpers deze komische cartoonserie hebben misbruikt om dit suffe spel te maken. Je kunt bij aanvang van het spel kiezen uit twee opties: het sportsfestival en het carnaval. Bij het sportsfestival moet je zes sportdisciplines afwerken om het ereschavot te mogen bestijgen. Niet dat je wedstrijden moet spelen, want elk niveau beperkt zich tot een slap aftreksel van de sport waarop het level gebaseerd is.

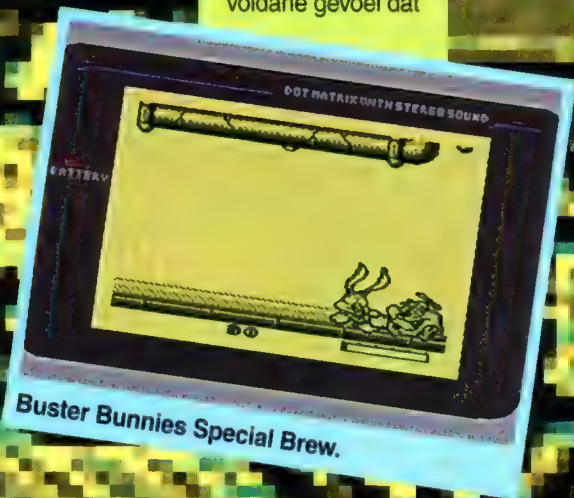
SUF, SUFFER...

Bij het voetbalgedeelte moet je bijvoorbeeld penalties nemen. Nu is dat bij de Game Boy natuurlijk een bizarre aangelegenheid door de beperkingen van de kleine handheld. Zelfs al kwalificeer je je voor de volgende ronde: het basketbal, dan nog heb je niet het lekkere voldane gevoel dat je normaal gesproken krijgt als je een level afrondt of een baas verslaat.

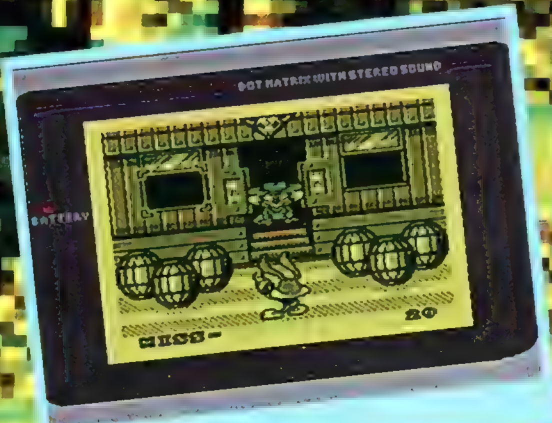
Het carnaval is zo mogelijk nog suffer. Je kunt hier kiezen uit twee opties: bij de eerste moet je met een kopje waterdruppels opvangen en het water voeren aan Dizzy. Bij Fifi's Water Squirting Challenge moet je boeven natspuiten.



Buster Bunny Jam.



Buster Bunnies Special Brew.



Mad Buster M'Cree.

MICROMACHINES

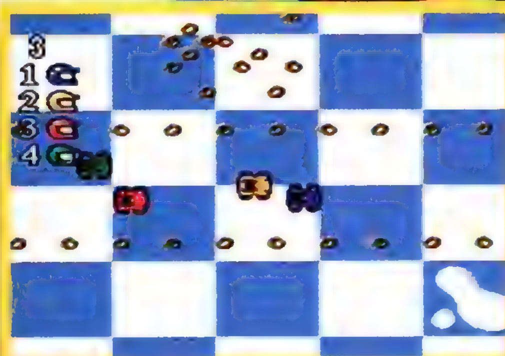
Het is alweer bijna een jaar geleden dat ik zwevend van geluk uren doorbracht met het doldwaze racespel MicroMachines voor de MegaDrive en de Game Gear. Zou dat weer het geval zijn nu MicroMachines voor de SNES en Game Boy is verschenen?

BUBBELBAD

MicroMachines is een spel à la de elektrische racebaantjes die vroeger veel verkocht werden. Met kleine karretjes in alle soorten en maten knetterde je in de huiskamer over het plastic circuit dat onder de salontafel, langs de bank en om de pot met Begonia's liep. MicroMachines is de digitale versie en neemt het idee met een flinke dosis humor nog een stukje verder. Vreemd genoeg begint het spel met een kwalificatieronde in een bubbelbad. In plaats van racewagens neem je het op tegen drie andere bootjes waarmee je een ronde lang door het bubbel circuit sjeest. Op deze manier krijg je een idee hoe de controls werken.



Hou je wafel! (Game Boy)



Van de weg af piraat.



Help, ik zit vast.

CHALK-DUST

Na kwalificatie begint de pret. Je kiest een coureur, je krijgt een sportwagen toegewezen en dan... Dan race je tegen drie tegenstanders op het meest maffe circuit ooit: een lessenaar. Het wild zigzaggende circuit over de tafels is met krijt aangegeven. Het stikt van de idiote obstakels zoals pennen, gummetjes, punteslijpers etc. Wat het racen zo te gek maakt, is dat de karretjes echt het gevoel geven dat je over het circuit slipt, botst en glijdt maar pas op dat je niet van de tafels dondert! Tussen de twee tafels zit ook nog een gapende kloof waar je over heen moet springen. Prachtig.
Bereik je de eerste of tweede plaats dan kwalificeer je je voor de volgende ronde waarbij je in een ander type racewagen op een nieuw circuit de strijd voortzet. Verlies betekent één leven minder van de drie en je moet dan nogmaals het parcours racen.

RUFF TRUX

De andere circuits zijn net zo fantasierijk als de eerste. Er loopt een baan door een garage waar je bouten, moeren en glibberige olieplassen moet ontwijken. Op de biljarttafel scheur je met Formule 1 wagens over het groene laken en via de pockets naar de finish. In de Sandpit race je in een zandbak met TurboWheels over 'duinen' springend. Kortom, MicroMachines biedt een hoop variatie wat betreft de karretjes en circuits. Win je drie races achter elkaar dan krijg je de kans om een extra leven te verdienen in de Ruff Trux Time Trial door binnen een bepaalde tijd het extra pittige circuit in de tuin met een terreinwagen te voltooien.

Je kan ook kiezen voor de Head to Head Challenge race. Maar daar is niet zoveel aan omdat je tegen één coureur naar keuze racet. Lig jij of de tegenstander een schermlengte voor dan pauzeert het spel en krijgt de voorloper een bonus. Beide wagentjes starten dan weer gelijk op vanaf de laatste positie van de voorloper. In andere woorden, het racen wordt om de haverklap onderbroken. De spanning valt dan te vaak weg.

Ik blijf MicroMachines leuk vinden of dat nou voor het Sega of Nintendo platform is. Beide zijn vrijwel identiek. De SNES versie heeft bovendien de mogelijkheid om met vier spelers te spelen. Het geluid viel op beide platforms een beetje tegen. De beperking van het kleine Game Boy scherm maakt het een tikje moeilijk om duidelijk het circuit te zien. Maar of je nou een Game Boy hebt of een SNES, MicroMachines is een spel waar je veel plezier aan zal beleven.

DAVID





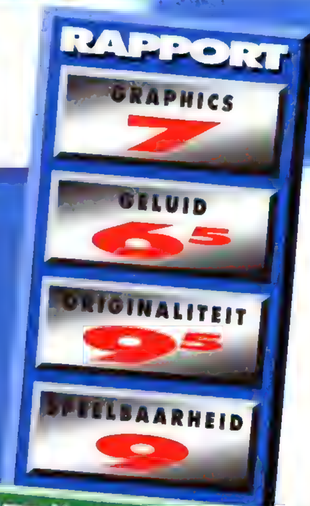
Veel variatie, pittig en origineel

Zwak geluid

SNES
Prijs: f 139,-
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar

8^{5}





Veel variatie, pittig en origineel

Moeilijk te zien

GAME BOY
Prijs: f 89,-
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar

8



LUNICUS

In het jaar 2023 vinden paleontologen een soort oude buitenaardse zonnebrillen. Met behulp van deze brillen kunnen zij de prehistorie bekijken. Maar er is een catch: wie er doorheen kijkt, verandert in een griezelig wezen. Op deze manier probeert het gebroed van de Hive Queen de aarde te bevolken en zo de bewoners naar een zekere ondergang te leiden. Gelukkig waakt het team van maanbasis Lunicus, onder de bezielde leiding van Commander Molotov, over de aarde.



Onze kapitein.


Hun kapitein.



+ Te gekke muziek
- Tegenstanders raken niet op
- Omslachtige installatie
- Onhandige bediening

PC CD-ROM
Systeemvereisten: 386-33 PC, 4 Mb RAM, 30 Mb harddisk, Super VGA, Windows 3.1, geluidskaart aanbevolen.
Prijs: f 149,-
Fabrikant: Cyberflix incorporated



ALIENS IN L.A.

Als nieuwe soldaat begin ik met het verkennen van de basis. Gelukkig weet ik al snel hoe de voedselmachine werkt, één van de leukere gadgets. Verder zijn er allerlei handige panels die info over de basis geven en de tijden dat je moet eten en slapen. Wanneer ik een van de bewakers aanspreek, vertelt hij mij dat er een briefing is. Daar hoor ik dat ik de volgende dag op missie naar Los Angeles moet.

Aangekomen in die stad zwerf ik door wat gebouwen en straten die sterk op elkaar lijken en doe mijn best om het geteisterde L.A. van vijanden te ontdoen. Dat is dan ook meteen het doel van dit spel, al zit er trouwens wel een gevaarlijke kant aan de door Commander Molotov genomen beslissing om de aliens aan te vallen want daardoor wordt meteen de aandacht gevestigd op de maanbasis Lunicus.

PRATEN IS ZWIJGEN

Lunicus was vorig jaar het snelste spel dat op Macintosh CD-ROM verkrijgbaar was. Net als toen, wordt de PC CD-versie van nu gespeeld volgens de Doomformule; het enige wat je dus ziet van jezelf is een hand met 'n geweer of de loop van je space-tank. Tijdens het spelen vermoei je jezelf door te sturen met de pijltjestoetsen van het toetsenbord en te schieten met de linkermuisknop. Praten met collega maanbasers doe je door te klikken op de tekstbalkjes onder in het beeld, maar vreemd genoeg maken alleen degenen waar je tegen praat geluid, jijzelf dus niet.

CYBER-MARIONETTEN

Lunicus wordt op een nogal omslachtige manier geïnstalleerd onder Windows. Behoorlijk irritant is dat er daarbij allemaal bestanden in de systeemsoftware van Windows worden gezet. Je hebt deze bestanden niet meer nodig als je Lunicus hebt uitgespeeld en dan mag je zelf uitzoeken wat er allemaal in Windows is veranderd. Maar dat is nog niet alles. Zelfs als je kiest voor de maximale installatie, wat neerkomt op zo'n 5 megabytes, dan wordt er tijdens het spel toch nog nieuwe informatie op je harde schijf gezet, blijkbaar om de graphics vloeiender te laten bewegen. Deze graphics bestaan overigens uit simpel uitziende beelden. Zo zijn de gebouwen waar je in ronddoolt niet meer dan blokkendozen en de mensen die je tegenkomt zien eruit als marionetten (de makers van het spel noemen het cyberpuppets), maar als je met deze poppen in gesprek gaat, zijn ze gelukkig wat aantrekkelijker afgebeeld (je kunt toch niet alles aan de fantasie overlaten?).

Schieten op dingen die snel op elkaar gaan lijken, daar gaat dit spel voornamelijk over. Lunicus blinkt naar mijn mening vooral uit in de muziek, die varieert van Enigma-achtige sounds tot en met snelle discodreunen. In het aantal vijanden blinkt het spel ook uit, maar dan heel anders: ze blijven komen, zelfs al wordt er op je o zo handige space-display aangegeven dat je ze allemaal hebt uitgeroeid. Foutje?

BEN





Had je maar rechts moeten houden.



Nog vragen?

MS SPACE S

Eindelijk is dan de lang verwachte space sim van Microsoft uit, een spel dat ons volgens de verpakking naar de grens van de kosmos moet brengen -en verder. Nieuwsgierig als ik ben naar wat er miljoenen kilometers verderop allemaal te zien is, trok ik een onhandig dik wit pak aan, schroefde een helm op en liet me lanceren.



Jij zou toch de ijsafzetting controleren?

ECHT SIMMEN

Meer dan tien jaar geleden maakte een team van de Bruce Artwick Organisatie onder leiding van Charles Guy de eerste flight simulator, een computerspel dat erop gericht was de speler op een zo realistisch mogelijke manier het luchtruim te laten kiezen. Sinds die tijd is het fenomeen flight sim steeds verder geperfectioneerd, met name op het punt van de verbeelding van de werkelijkheid; vlieg je over Parijs, dan zie je de Eiffeltoren, ga je naar Amerika, reken er dan maar op dat je ettelijke uren aan het vliegsimmen bent over de Atlantische Oceaan.

Het werkelijkheidsgehalte van dit soort sims is vrij eenvoudig te controleren, kwestie van ticket kopen en uit het raam kijken en wellicht beleefd aan de piloot vragen of je even over z'n schouder mag meekijken.

SPACE FANTASY

Hetzelfde team dat verantwoordelijk was voor die eerste flight sim heeft Space Simulator gemaakt, een sim die volgens de handleiding met dezelfde aandacht voor realisme tot stand is gekomen. Probleem: hoe weet men hoe de ruimte er zoveel miljoen kilometer verderop uitziet? Antwoord: dat weet niemand, hooguit heeft men een vermoeden hoe het eruit zou kunnen zien. Hoog boven onze hoofden hangt dan wel de Hubble telescoop in de ruimte, maar ook deze meest geavanceerde ruimtekijker is tot nu toe niet in staat de mensheid een gedetailleerd beeld te verschaffen van deze of een andere melkweg. Een space sim die realisme claimt is daardoor bij voorbaat verdacht, want hoe simuleer je wat je niet weet? De makers van MS Space Sim doen er vervolgens nog een schepje bovenop door een complete vloot van ruimteschepen ter beschikking te stellen aan de thuisastronaut, variërend van een Space Shuttle tot een gigantisch interstellair vrachtschip dat, zo moge bekend zijn, niet eens in werkelijkheid bestaat. Dit alles in aanmerking genomen durf ik gerust te stellen dat MS Space Simulator helemaal geen ruimtesimulator is, maar meer een Space Fantasy, een niet onbelangrijk verschil voor spelers die een sim verwachten (en terecht met zo'n titel).

EVEN GEDULD A.U.B.

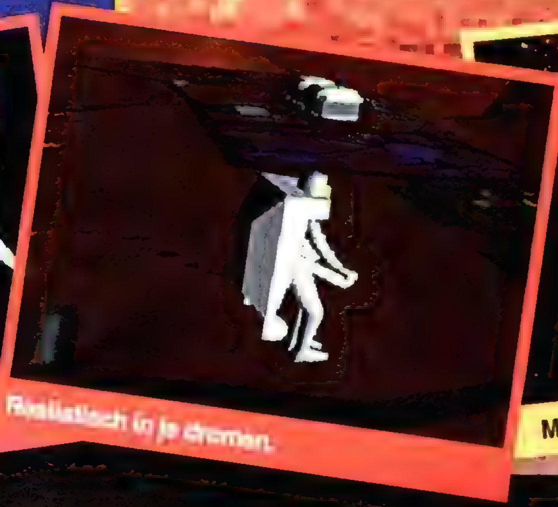
Het simulatiegedeelte kunnen we dus met een gerust hart verder vergeten. Wat overblijft is een spel waarin je met een ruimteschip naar keuze kunt vliegen naar plaatsen in het heelal waar geen kale man eerder is geweest.



Explore grey dull worlds.



Deze maan is echt, dit toestel niet.



Realistisch in je dromen.

Mooi, maar namaak.

SIMULATOR

Deze vluchten maak je tegen een achtergrond van sterren, planeten en allerlei kleinere hemellichamen waarvan soms wel en soms niet bekend is hoe die er precies uitzien. Op zich kan dat heel aangenaam zijn, op voorwaarde tenminste dat je genoeg power in je PC hebt. Blijkens de handleiding heb je voor MS Space Sim minimaal een 386-25 chip nodig, maar denk niet dat je dan loskomt van de grond. Zelfs op m'n oude vertrouwde 486-33 (ik kan wel testen op pakweg een Pentium, maar daar hebben de meeste lezers weinig aan) ging ik zo langzaam de ruimte in dat ik alle tijd had om het ruimte-uitzicht goed in mij op te nemen, beeldje voor beeldje. Zelfs de menuutjes activeren kostte zoveel tijd dat ik menigmaal dacht dat de boel 'hing', maar een driftig knipperend lichtje maakte dan duidelijk dat de computer nog steeds bezig was gegevens van de harde schijf te lezen.

REALISTISCHE RUIMTEPIRATEN?!

Genoeg gezeurd over trage software en snelle computers, de eerste vlucht naar de maan deed men tenslotte ook niet met behulp van een XT'tje (omgerekend naar huidige maatstaven hadden ze daarvoor toen de beschikking over één 386 PC!).
Wat heeft de Space Sim Fantasy verder te bieden? Meer dan genoeg om maanden zoet te zijn, moet ik erkennen. Een spoedcursus Space Shuttle, een herhaling van de eerste maanlanding, reizen naar alle planeten van dit zonnestelsel en verder daarbuiten, een observatorium van waaruit je veilig op Aarde kunt staren naar de eeuwigheid, een video-optie waarmee je al je vluchten kunt opnemen om later nog eens terug te kijken. En natuurlijk een flink aantal missies, waarvan sommige enigszins realistisch zijn (vliegen naar Mars, een ruimtestation bezoeken) en sommige puur fantasie (de strijd aanbinden met ruimtepiraten, door de ruimte scheuren met de snelheid van het licht).

VLIEGEN IS LEZEN

Denk trouwens niet dat het een kwestie is van instappen en wegwezen. De bedriegelijk eenvoudige menu's waarmee je dit space programma bedient, gaan niet voor niets vergezeld van een handleiding van meer dan tweehonderd bladzijden. De sim zelf bevat welgeteld twee oefenmissies (landen op de maan en opstijgen en landen met een space shuttle) waarvan je bijzonder weinig kunt leren omdat bijna alles bij deze oefenmissies vanzelf gaat. Leuk om naar te kijken, net als de ingebouwde demo van de mogelijkheden van het programma, maar veel steek je er helaas niet van op. Voordat je werkelijk ergens komt doe je er dan ook goed aan eerst de handleiding een paar dagen flink te bestuderen en daarna voorzichtig wat oefenvluchten te maken. Een missie uitvoeren met een redelijke kans op succes, dat kun je in de eerste weken na aanschaf wel vergeten. Wie meteen in de ruimte in aktie wil komen, kan beter aan de slag gaan met programma's als X-Wing of TIE-fighter; space 'sims' die absoluut geen aanspraak maken op realisme, maar wel lekker snel zijn en qua bediening in een paar uurtjes volkomen duidelijk worden.

MS Space Sim is helemaal geen simulatieprogramma, het is eigenlijk een Space Fantasy met onderdelen waarvan sommige wel en andere niet gebaseerd zijn op de realiteit. Op zich is dat geen bezwaar, ware het niet dat de makers van het programma beweren dat dit programma zo opvalt door het hoge werkelijkheidsgehalte. Niet dus. Evenmin realistisch zijn de overwegend ontbrekende geluidseffecten en de Casio-versies van bekende klassieke muziekstukken die je tijdens de vluchten door het onbekende vergezellen. Space Sim: leuk voor hard core ruimteliefhebbers met tijd te veel, afrader voor gamers die aktie willen, en wel [illegible].

BEN



RAPPORT

- GRAPHICS 7^{5}
- GELUID 5^{0}
- ORIGINALITEIT 8^{0}
- SPEELBAARHEID 6^{5}

▲ Heel veel ruimte
▲ Veel achtergrondinfo
▼ Geen echte sim
▼ Laaaaangzaaaaam

PC
systeemeisen: minimaal 386-25, 2 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, DOS 5.0, muis of joystick.
Prijs: ƒ 119,95
Fabrikant: Microsoft

6^{8}



Waar is dat stuk steen nou weer heen?



Het mooiste van reizen is thuiskomen.

REVIEW

CENTRAL INTELLIGENCE

Sao Madrigal is een Caribisch eiland voor de kust van Brazilië. Tot grote ergernis van het Westen is de democratische president afgezet en een fascistische president heeft de macht overgenomen. Reden genoeg om daar wat speciale agenten heen te sturen en orde op zaken te stellen!


De haven van Sao Madrigal is van groot strategisch belang.

ECHTE POLITIEK

Het handhaven van de orde gaat niet gepaard met grof geweld. Net als in het 'echt' liggen de zaakjes heel wat subtieler. Het is namelijk de bedoeling dat de speler via propaganda en politieke en militaire specialisten de afgezette president weer op zijn rechtmatige plaats krijgt. Dat dit wat moeilijk ligt, komt doordat het merendeel van de bevolking op de hand van de fascist is. Waarom wil het Westen dit eiland helpen? Sao Madrigal is de grootste olieproducent uit het gebied. De fascistische leider wil nu handelsbanden aanknopen met het communistische China en dat vindt het Westen helemaal niet leuk, ook al omdat het Westen flink geholpen heeft met de opbouw van dit eens zo onderontwikkelde eiland.

BETAAL DE STUDENTEN

De speler heeft de leiding over een drietal afdelingen: propaganda, militairen en politiek specialisten. Deze drie afdelingen hebben een aantal geheim agenten tot hun beschikking. Die zijn aan het begin van het spel al geïnfiltreerd in de samenleving en staan klaar om aktie te ondernemen. Door met de muis op verscheidene iconen te klikken, zet je het hele circus in werking. Zet bijvoorbeeld een propaganda agent in de universiteit aan het werk. Studenten zijn altijd handig maar het kost je wel wat harde valuta want ze zijn onbetrouwbaar.

RODE FASCISTEN

De akties die je onderneemt, zijn niet meteen zichtbaar, maar op het hoofdscherm zul je na verloop van tijd kunnen zien dat je geen onbegonnen strijd bent aangegaan. Op dit scherm, dat een plattegrond van het eiland weergeeft, zijn de fascisten aangegeven met rode vlaggen en het Westen met blauwe vlaggen. Naarmate de tijd verstrijkt wordt het, als je het goed doet, steeds blauwer op het eiland.

KLASSENSTRIJD

Je kunt kiezen uit verschillende moeilijkheidsgraden: agent 3e, 2e en 1ste klasse. Kies je voor agent 1ste klasse dan heb je de mogelijkheid om niet alleen te beslissen waar je welke agent neerzet, maar je kunt ook participeren in de akties. Iedere keer als een agent undercover is gegaan, verschijnt een icoon in beeld waar je op kunt klikken om te weten hoe het met hem of haar gaat. Verder heb je, door op het kerkhoficoon te klikken, de mogelijkheid om te kijken welke agenten dood zijn. Op deze manier kun je ook zien hoe het met de afgezette president en zijn guerrilla's gaat en met de krijgsgevangenen.

GEWELD VEROORZAAKT AGRESSIE

Er is bij dit spel, naast de getekende landkaarten, gebruik gemaakt van videobeelden die een plaats aangeven waar de agenten undercover kunnen gaan. Zoals je hebt begrepen gaat dit spel voornamelijk over het nemen van de juiste beslissingen en het uitstippelen van de juiste strategie. Het is overigens niet aan te raden om meteen met geweld te beginnen, daar zou je de huidige president wel eens heel kwaad mee kunnen maken.


Het hoofdkwartier van de oppositie.


Even kijken hoe het met m'n undercover agenten gaat.


Als je het goed doet, wordt het steeds blauwer op het eiland.

RAPPORT

GRAPHICS	7
GELUID	5
ORIGINALITEIT	8
SPEELBAARHEID	7

▲ Makkelijk te bedienen

▲ Eenvoudige handleiding

▲ Ook te spelen met pijltjestoetsen

▼ In het begin vrij saai

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,-
Fabrikant: ocean
Systeemvereisten: 386-33 PC, 4 Mb RAM, 126Kb schijfruimte, MS-DOS 5 of hoger

6⁸

Het is weer eens wat anders, juist omdat de resultaten van de ondernomen akties niet meteen zichtbaar zijn. Ondanks dat de gebruikte videobeelden eruit zien als vakantiefoto's en het geluid op z'n zachtst gezegd niet je van het is, vond ik het toch een aardig spel.
BEN



SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN

The Heroes



Waar zijn ze gebleven, die superhelden van weleer, met superkrachten die het mogelijk maken om stadsplattegronden correct op te vouwen, hete pepers te eten zonder buikpijn te krijgen of in gesloten pizzadozen te kijken? Waar zijn die superhelden toch gebleven? Wat dacht je van New Jersey?



Nee dank u, ik heb al gegeten.

ECHTE HELDEN WILLEN AFSPRAAKJES

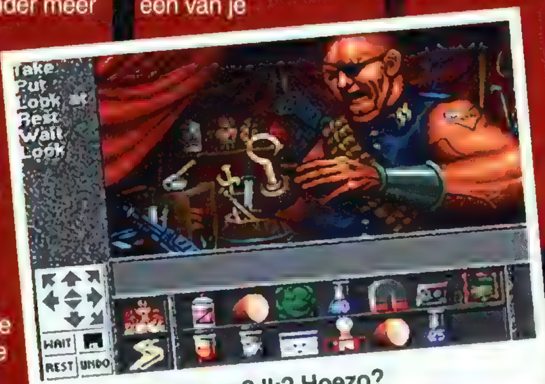
New Jersey is de thuisbasis van de Superhero League van Hoboken, een club van verloederde superhelden die op de 75ste plaats staat in de Amerikaanse ranglijst van plaatselijke superhelden. De Jersey League staat onder leiding van The Crimson Tape. Zijn missie: er voor zorgen dat de helden van Hoboken stijgen op de ranglijst van plaatselijke superhelden. Om dit voor elkaar te krijgen moeten de helden allerlei problemen oplossen waar de inwoners van Hoboken mee te kampen hebben, variërend van het onschadelijk maken van Limburgse kaasbommen, het schaapvrij maken van de markt tot en met het neerslaan van een opstand van losgebroken hete pepers.

BELEDIG JE VRIENDEN!

Tijdens de tocht door Hoboken worden de missies regelmatig onderbroken door allerlei gangs en ander straattuig die graag een potje willen knokken met de superhelden van Hoboken. Zo krijg je als leider van de superhelden onder meer te maken met extreem agressieve ladekasten, losgeslagen huisvrouwen met levensgevaarlijke deegrollers en duivelse advocaten die in staat zijn je terplekke dood te procederen. Bij al deze confrontaties zijn er in principe drie mogelijkheden: vluchten, de tegenstanders omkopen, of vechten. Vluchten heeft als grote nadeel dat je de kans loopt allerlei voorwerpen te verliezen die je met veel moeite bij elkaar hebt gezocht en omkopen heeft als grootste nadeel dat het geld kost, dus meestal is het zinvol om de strijd aan te gaan. Als je besluit om zelf te vechten doe je er goed aan een van je medehelden flink te beledigen. De adrenaline die als gevolg van de daaropvolgende woede uitbarsting vrijkomt, zorgt ervoor dat de beledigde held tijdelijk twee keer zoveel superkracht krijgt!

UITGELACHEN, UITGESPEELD

Het uiteindelijke doel van het spel is Dr. Entropy te verslaan, de eeuwige tegenstander van de helden van Hoboken. Of je er in zal slagen de wereld, of in ieder geval Hoboken, te redden van een definitieve ondergang, hangt er vanaf hoe lang je de vele melige grappen kunt waarderen waarmee dit spel werkelijk vergeven is.



Wapens verkopen? Ik? Hoezo?



De verschrikkelijke Tweekoppige Tweeling valt aan!

Heb je wat met komische superhelden en ga je graag op avontuur uit, dan is dit spel echt wel de moeite waard. Het is grappig, de bediening is duidelijk en de puzzels die je moet oplossen, zijn vaak net zo moeilijk en humoristisch als de tegenstanders die je onderweg moet verslaan. Steve Meretzky, die eerder de wereld verblijdde met Leather Goddesses of Phobos, The Great Underground Empire en Sorcerers's U, heeft z'n reputatie als maker van komische adventures met dit spel [illegible] grappig.

EB



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Grappig
- ▲ Helden!
- ▼ Zeer Amerikaans
- ▼ Geen stemgeluiden

PC

Systeemvereisten: 386 PC, 1 Mb RAM, 8 Mb schijfruimte, muis.
Prijs: ƒ N.N.B.
Fabrikant: Legend Entertainment

7⁸

EEUWIG

Deze keer hebben we wat meer PC-tips dan gewoonlijk, en dat komt doordat we meer PC-tips dan gewoonlijk binnenkregen. Steeds meer van deze tips krijgen we tegenwoordig op diskette aangeleverd, wat wij natuurlijk heel erg waarderen want dat scheelt weer een hoop typewerk en beter nog, als het op floppie staat, hebben we nooit problemen met het ontcijferen van het handschrift. Hiermee willen we echter niet zeggen dat we willen dat iedereen zijn of haar tips op diskette zet, want a) niet iedereen kan dat en b) een enorm grote stapel diskettes lijkt ons ook niet erg aantrekkelijk. We bedoelen maar, al staat de tip op perkament, als we het maar op de een of andere manier kunnen lezen dan zijn we al dik tevreden. Blijf ze sturen, al die hete tips en cheats en wat je verder al niet kunt verzinnen, op papier, perkament, diskette, CD, het maakt ons niet uit, als het adres maar klopt:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Heb je niks te bieden, maar alleen wat te vragen, dan kan je ook een van de volgende telefoonnummers draaien:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490
Sega Megaphone (ƒ 1,- p/m)
06 - 34033034



Mortal kombat 2

Fatalities Babalities Friendships

AFKORTINGEN
BO = BOVEN
BE = BENEDEN
VO = VOOR
AC = ACHTER
BL = BLOCK

JACKSON BRIGGS (JAX):
SNES
Fatalities: head smash #1: B (vast), 3 xVo (B los)
limb removal #2: 4 x Bl, B
Friendship: Bl (vast), Be, Be, Bo, Bo, (Bl los), A
Babality: Bl (vast), Be, Bo, Be, Bo, A, (Bl los)

MEGADRIVE
Fatalities: head smash #1: A (vast), 3 xVo (A los)
limb removal #2: 4 x Bl, A
Friendship: Bl (vast), Be, Be, Bo, Bo, (Bl los), C
Babality: Bl (vast), Be, Bo, Be, Bo, C, (Bl los)

KUNG LAO:
SNES
Fatalities: split #1: Vo, Vo, Vo, A decapitation #2: B (ingedrukt houden) Ac, Ac, Vo, Vo, B loslaten
Friendship: Ac, Ac, Ac, Be, X
Babality: Ac, Ac, Vo, Vo, X



MEGADRIVE
split #1: Vo, Vo, Vo, C
decapitation #2: A (ingedrukt houden) Ac, Ac, Vo, Vo, A loslaten
Friendship: Ac, Ac, Ac, Be, Z
Babality: Ac, Ac, Vo, Vo, Z

JOHNNY CAGE:
SNES
Fatalities:
torso #1: Be, Be, Vo, Vo, B
head #2: Vo, Vo, Be, Bo
#3: Vo, Vo, Be, Bo, Be, B, A, Bl
Friendship: 4 x Be, X
Babality: 3 x Ac, X



MEGADRIVE
Fatalities: torso #1: Be, Be, Vo, Vo, A
head #2: Vo, Vo, Be, Bo
#3: Vo, Vo, Be, Bo, Be, B, A,Bl
Friendship: 4 x Be, Z
Babality: 3 x Ac, Z

SUB-ZERO:
SNES
Fatalities:#1: Vo, Vo, Be, X (naar tegenstander toe) Vo, Be, Vo, Vo, Y
#2: B (vasthouden), Ac, Ac, Be, Vo, B los
Friendship: Ac, Ac, Be, X
Babality: Be, Ac, Ac, X

MEGADRIVE
Fatalities: #1: Vo, Vo, Be, Z (naar tegenstander toe) Vo, Be, Vo, Vo, X
#2: A (vasthouden), Ac, Ac, Be, Vo, A los
Friendship: Ac, Ac, Be, z

Babality: Be, Ac, Ac, Z

SHANG TSUNG:
SNES
- 1 vuur: Ac, Ac, Y
- 2 vuur: Ac, Ac, Vo, Y
- 3 vuur: Ac, Ac, Vo, Vo, Y verander in:
- Liu Kang: Ac, Vo, Vo, Bl
- Kung Lao: Ac, Be, Ac, X
  - Johnny Cage: Ac, Ac, Be, B
  - Reptile: Bl + Bo, Be + Y
  - Sub-Zero: Vo, Be, Vo, Y
  - Kitana: 3 x Bl
  - Jax: Be, Vo, Ac, X
  - Mileena: Y ingedrukt houden en dan los
  - Baraka: Be, Be, A
  - Scorpion: Bl vast houden, Bo, Bo
- Raiden: Be, Ac, Vo, A

Fatalities: body invasion #1: X 3 sec. vasthouden dan weer loslaten



soul steel #2: Bl (vast), Bo, Be ,Bo, A
#3: Y vasthouden en weer loslaten als "Finish him/her" klinkt
Friendship: Bl (vast), Ac, Ac, Be, Ac, X
Babality: Ac, Vo, Be, X

MEGADRIVE
- 1 vuur: Ac, Ac, X
- 2 vuur: Ac, Ac, Vo, X
- 3 vuur: Ac, Ac, Vo, Vo, X verander in:
- Liu Kang: Ac, Vo, Vo, Bl
- Kung Lao: Ac, Be, Ac, Z

DER · WORD

- Johnny Cage: Ac, Ac, Be, A
- Reptile: Bl + Bo, Be + X
- Sub-Zero: Vo, Be, Vo, X
- Kitana: 3 x Bl
- Jax: Be, Vo, Ac, Z
- Mileena: X ingedrukt houden en na 3 sec los
- Baraka: Be, Be, C
- Scorpion: Bl vasthouden, Bo, Bo
- Raiden: Be, Ac, Vo, C

Fatalities: body invasion #1: Z 3 sec. vasthouden dan weer loslaten
soul steel #2: Bl (vast), Bo, Be, Bo, C
#3: X vasthouden en weer loslaten als "Finish him/her" klinkt
Friendship: Bl (vast), Ac, Ac, Be, Ac, Z
Babality: Ac, Vo, Be, Z

REPTILE:
SNES
Fatalities: head #1: Ac, Ac, Be, B
body #2: Vo, Vo, Be, X
Friendship: Ac, Ac, Be, A
Babality: Be, Ac, Ac, A



MEGADRIVE
head #1: Ac, Ac, Be, A
body #2: Vo, Vo, Be, Z
Friendship: Ac, Ac, Be, C
Babality: Be, Ac, Ac, C

KITANA:
SNES
Fatalities: kiss of death #1: A (vast), Vo, Vo, Be, Vo (A los)
decapitation #2: 3 x Bl, X
Friendship: 3 x Be, Bo, A
Babality: 3 x Be, A

MEGADRIVE
Fatalities: kiss of death #1: C (vast), Vo, Vo, Be, Vo (C los)
decapitation #2: 3 x Bl, Z
Friendship: 3 x Be, Bo, C
Babality: 3 x Be, C

MILEENA:
SNES
Fatalities:
slash 'm up #1: Vo, Ac, Vo, B
devour #2: X 3 sec. vast en dan weer los
Friendship: 3 x Be, Bo, X
Babality: 3 x Be, X



MEGADRIVE
Fatalities:slash 'm up #1: Vo, Ac, Vo, A
devour #2: Z 3 sec. vast en dan weer los
Friendship: 3 x Be, Bo,Z
Babality: 3 x Be, Z

BARAKA:
SNES
Fatalities: decapitation #1: 3 x Ac, Y
blood drain #2: Bl (vast), 4 x Ac, Y (Bl los)
#3: Ac, Vo, Be,Vo, Y
Friendship: Bl (vast), Bo, Vo, Vo, X (los)
Babality: 3 x Vo, X

MEGA-DRIVE
Fatalities: decapitation #1: 3 x Ac, X
blood drain #2: Bl (vast), 4 x Ac, X (Bl los)
#3: Ac, Vo, Be,Vo, X
Friendship: Bl (vast), Bo, Vo, Vo, Z (los)
Babality: 3 x Vo, Z

LIU KANG:
SNES
rubbish #1: Bl (vasthouden), 360 graden van de tegenstander af draaien
dragon #2: Be, V, Be, Be, X
Friendship: Vo , Ac, Ac, Ac, A
Babality: Be, Be, Vo, Ac, A

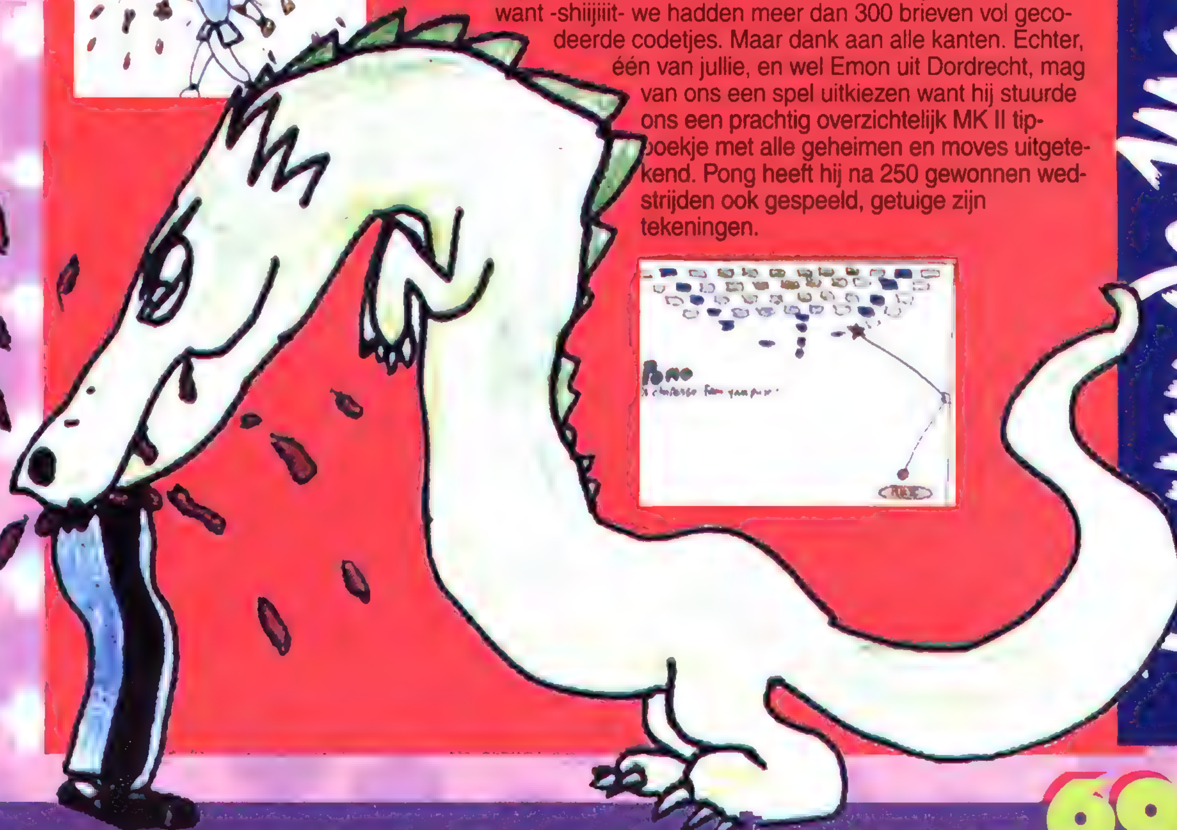
MEGADRIVE
(bij zesknoppige joystick)
rubbish #1: Bl (vasthouden), 360 graden van de tegenstander af draaien
dragon #2: Be, V, Be, Be, Z
Friendship: Vo , Ac, Ac, Ac, C
Babality: Be, Be, Vo, Ac, C

→



Tip van de Maand

Al maanden lang worden we overspoeld met lijsten vol met de moves van Mortal Kombat 2, voornamelijk de arcade bewegingen. Om te voorkomen dat we nog eens een half jaar rectificaties konden gaan plaatsen, hebben we gewacht met het plaatsen van de definitieve lijst van de fatalities, babalities en friendships. Al zullen jullie het altijd beter blijven weten, natuurlijk. Deze keer even geen namen, want -shiijiiit- we hadden meer dan 300 brieven vol gecodeerde codetjes. Maar dank aan alle kanten. Echter, één van jullie, en wel Emon uit Dordrecht, mag van ons een spel uitkiezen want hij stuurde ons een prachtig overzichtelijk MK II tipboekje met alle geheimen en moves uitgetekend. Pong heeft hij na 250 gewonnen wedstrijden ook gespeeld, getuige zijn tekeningen.





EEUWI

Tipbits

✱ In **Jungle Strike** (MegaDrive) bij de River Road (code THZRSD3BW31) naar links gaan voorbij de drie doodskoppen. Bij de twee totempalen zie je vier kleine piramides. Schiet ze aan flarden en je hebt vier levens erbij. Van Robbert uit Huijbergen.
✱ Code van Level 12 van **Robocop vs Terminator** (MegaDrive) is MWFX volgens Lia uit (B).
✱ De puzzel van het koninginnenprobleem in **7th Quest** (CD-i + ROM) los je op door de vereiste 8 koninginnen zo neer te zetten; A4, B1, C5, D8, E2, F7, G3, H6. Aldus Maarten uit Eindhoven.
✱ Een code van Robert uit Krimpen a/d IJssel om in **Dragon's Fury** (MegaDrive) 98 ballen te hebben, een bal in het spel en 51.982.300 punten, namelijk DMBW6D4MC5.
✱ Van Sheji uit Arnhem code voor level 100 van **PacAttack** (SNES): LST.
✱ Speel Shiva, de eindbaas van level 1, in **Streets of Rage 3** (MegaDrive). Marlon uit Gouda hield B tot het volgende level ingedrukt nadat zij Shiva had verslagen, liet zich toen afmaken en drukte op continue. Nu kon zij Shiva kiezen. Joop uit Schoondijke weet dit al. Peter uit Baarlo ook, trouwens. En Patrick uit Duivendrecht. Danny uit Spijkenisse, Arjan uit Leiden enzovoorts.
✱ Check dit uit, Trekkies, op je SNES. Code MRTTBTBV.
✱ Ook van Roon uit Rosmalen. Druk in **Super StarWars 'The Empire Strikes Back'** (SNES) op elk punt in het spel op joypad 2 ABYX + Select tegelijk in en je bent onsterfelijk en kunt door muren lopen.
✱ Oneindige energie in **SuperStreetFighter II** (SNES) krijg je met de Action Replaycode 7E0531B0. SSFII Turbo krijg je, zegt Alan uit Amsterdam, met 7E00F014.



Mortal kombat 2

Fatalities Babalities Friendships

SCORPION:
SNES
Fatalities: flame #1: Bl (vast), Bo, Bo, Y (Bl los)
flame #2: Bl (vast) Be, Bo, Bo, Bo (Bl los)
throat slash #3: Y (vast) , Be, 3 x Vo (Y los)
Friendship: Ac, Ac, Be, A
Babality: Be, Ac, Ac, X

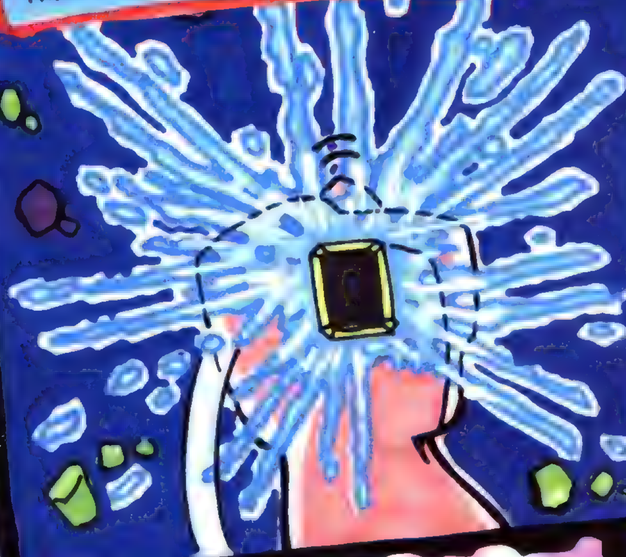
MEGADRIVE
Fatalities: flame #1: Bl (vast), Bo, Bo, Z (Bl los)
flame #2: Bl (vast) Be, Bo, Bo, Bo (Bl los)
throat slash #3: X (vast), Be, 3 x Vo (Y los)
Friendship: Ac, Ac, Be, C
Babality: Be, Ac, Ac, Z

RAIDEN:
SNES
Fatalities: #1: B vasthouden en dan weer loslaten
elektrocution #2: A vasthouden en dan weer loslaten dan snel en vaak Bl + A
uppercut #3: Y10 sec. vast en bij tegenstander loslaten
Friendship: Be, Ac, Vo, X
Babality: Bl (vast), Be, Be, Bo, X

MEGADRIVE
Fatalities: #1: X vasthouden en dan weer loslaten
elektrocution #2: C vasthouden en dan weer loslaten dan snel en vaak Bl + C
uppercut #3: X10 sec. vast en bij tegenstander loslaten
Friendship: Be, Ac, Vo, Z
Babality: Bl (vast), Be, Be, Bo, Z

Eventjes nog wat spijs bij het afslachten. De Kintaro deathmove van Ivan uit België. "Gebruik Shang Tsung en hou in de tweede ronde de hoge en lage dreun voor 30 seconden ingedrukt tot er Finish Him staat (ondertussen met de andere knoppen doorvechten) en dan dicht bij de tegenstander loslaten. Als alles goed lukt dan heb je een glas water nodig om bij te komen." Ivan, dat glas water hadden we nodig om de frustratie weg te drinken dat het niet lukte.

Jasper uit Leeuwarden weet in het gevecht bij de 'dead pool', door twee keer te winnen en bij de laatste 'finish him' de lage dreun en lage schop ingedrukt te houden, naar de tegenstander toe te lopen en hem een uppercut te verkopen (met de knoppen nog steeds ingedrukt). De tegenstander krijgt dan een zuurbad. Klinkt als een deadpoolfatality!





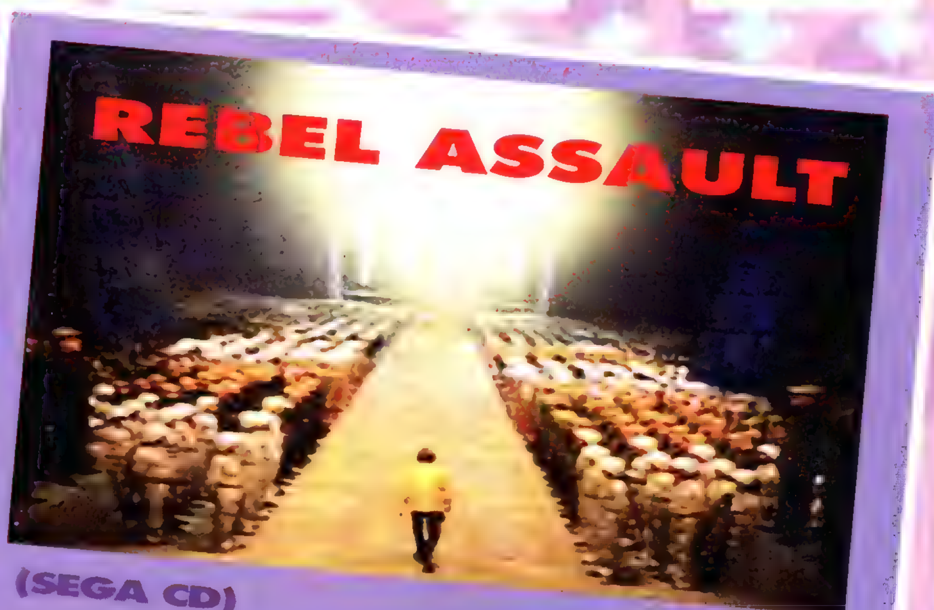
LEVEN

COMMANDER KEEN 6 (PC)

Kies de “Bean with Bacon Megarocket” en loop naar rechts, niet helemaal het beeld uit want dan speel je het level uit. Gebruik de springstok en haal hem als je zo hoog mogelijk bent weer in. Druk op OMHOOG en RECHTS. Je klimt nu de muur in. Laat jezelf naar beneden vallen door een stukje naar rechts te lopen en je komt in een bonuswereldje.

Nog een geheim level: ga naar het “Bloog control center” maar selecteer het niet, loop er gewoon doorheen. Je komt bij een hekje. Blijf even staan tot een satelliet je komt oppikken om naar “Blooglab Space Station” te gaan.

En nog een: In het laatste level “Bloog control center” moet je je zo dicht mogelijk langs de rechterrand naar beneden laten vallen. Je gaat door een gaatje in de rij met die ronde dingen met punten. Loop onderdoor zo veel mogelijk naar rechts (Niet Springen) en druk op OMHOOG als je niet meer verder kunt. Je komt weer in een bonuswereldje.



(SEGA CD)

Jedi-Ray uit Den Haag vraagt of X-Wing en TIE-Fighter ook op de Sega CD uitkomt. Daar is ons niets van bekend, Jedi. Trouwens, namens de andere Star Wars lovers bedankt voor de paswoorden van Rebel Assault op de Sega CD:

chapter 2 - BOTHAN
chapter 3 - HERGLIC
chapter 4 - LEENI
chapter 5 - THRAWN
chapter 6 - LWYLL
chapter 7 - MAZZIC
chapter 8 - JUIDA
chapter 9 - MORRT
chapter 10 - MUFTAK
chapter 11 - RASKAR
chapter 12 - JHOFF
chapter 13 - ITHOR
chapter 14 - UMWAX
chapter 15 - ORLOK
chapter 16 - NKLLON

BLAKE STONE (PC)

Een tip van iemand die vergat z'n naam te vermelden, misschien omdat hij zo boos was dat we zijn eerdere tips niet hebben geplaatst? Zo beter, boos anoniempje?

Type BSTONE POWERBALL voor de cheat mode. Vervolgens kun je de combinatie van Backspace + Letter gebruiken om allerlei cheats te activeren. Backspace + G bijvoorbeeld is God Mode. De rest kan iedereen zelf uitvinden, gewoon door alle letters een voor een te proberen en dan maar kijken wat er gebeurt. Let op: werkt alleen bij de commerciële versie.





EFUWIG

ZERO TOLERANCE (PC)

In dit nummer besproken, hier alvast de eerste drie passwords.
Docking bay level 2: *JHJ6rjK*q*
Bridge level 1: *'np6vlL'g*
Engineering level 1: *vD3Ku/jcG*

TURTLES 1 / RAILS / DUNE 2

(PC)
Trouwe PU-lezer Jelle uit Almere laat het volgende weten:
* Bij Turtles 1 kun je in het spel onsterfelijk worden en over gebouwen heen lopen als je ASG en QRP intikt.
* Bij Rails moet je net zo lang energiecentrales bouwen tot je 30 miljoen of meer rood staat, dan wordt dat bedrag positief.
* Bij Dune 2 moet je gebruik maken van de domheid van de computer. Die verwacht namelijk altijd dat je van voren komt dus daar heeft hij afweergeschut neergezet. Als je omrijdt naar de achterkant van de vijandelijke basis kun je daar vrijwel zonder door afweergeschut lastig gevallen te worden, de basis kapot schieten.

Gerard uit Wezep wees ons op een bug in versie 1.0 van Dune 2 die het mogelijk maakt aan te vallen zonder dat de tegenstander verdedigt: 'In battle 7 en hoger krijg je een deviator, een soort launcher die gas schiet waardoor units tijdelijk van jou worden. Schiet met deze deviator op een unit van de Harkonnen of de Atreides, en klik op deze unit. Klik nu op attack. Nu moet je wachten tot de unit weer rood of blauw wordt. Het attack-schermpje verdwijnt echter niet. Klik nu op iets dat je wilt aanvallen en de unit valt aan, zonder dat hij zelf aangevallen wordt. Dit kun je oneindig vaak herhalen!'
Gerard wees ons ook nog op het programma Game Wizard, een programma dat vrijwel elk PC-spel 'kraakt'. Met de shareware-versie hiervan kun je in een willekeurig PC-spel zelf je aantal levens bepalen. Met de geregistreerde versie kun je ook energie-bars en zo editen. Daarbij komt dat het met deze versie ook mogelijk is elk spel te saven, zelfs als het spel geen save-optie heeft. Nadat we dit bericht onder ogen kregen, bestelden we onmiddellijk een geregistreerde versie van deze game cheater. Dankzij Richèl uit Druten konden we er evenwel al meteen mee aan de slag, hij stuurde ons namelijk de shareware-versie van Game Wizard. De eerste testen bevielen goed, maar we wachten met een definitief oordeel tot we de geregistreerde versie binnenkrijgen. Hopelijk kunnen we in de volgende PU uitgebreid verslag doen van de prestaties van dit knappe stukje ``````cheatware.

CANNON FODDER (PC)

Michiel uit Deventer weet hoe je de missies kan halen zonder het spel te spelen. Wat daar de lol van is weten we niet, maar wellicht doen we er toch iemand een plezier mee.
"Druk bij Cannon Fodder in het begin van je missie op de grijze plus en je hebt het eerste deel van je missie gehaald. Als je dit bij elk deel van je missie doet heb je het spel zo uitgespeeld. waarschuwing: je spel kan wel blijven hangen."
Huggie voegt hieraan toe: "Save je game als Jools en je eerste man is een generaal."

RAPTOR (PC)

Ga naar DOS en verander de datum door DATE in te tikken. Verander de datum naar 16-05-94 en start Raptor gewoon op. Je krijgt in plaats van het mooie APOGEE-liedje een stel debielen te horen die lopen te krijsen. Verder krijg je nieuwe vijanden en volgens mij geven de eindbazen het ook eerder op. Hier en daar krijg je nog wat rare geluiden. Dit alles werkt ook op de shareware versie, zo berichtte ons Alex uit Steenwijk.

Vraagjes

Even een paar vraagjes beantwoorden van J. uit Horst.
* **Nee, Mario van Nintendo is officieel niet op de PC, al zijn hier en daar wel wat zelfgemaakte Mario op PC-programmaatjes verkrijgbaar, maar die kunnen niet tippen aan de kwaliteit van de originele console-Mario. Sonic van Sega is tot nu toe niet op de PC gesignaleerd.**
* **Voor een gave flightsim, zoals MS Flightsim of Flight Commander, heb je echt wel een snellere PC nodig dan een 386-16 met 2 Mb RAM. Om een beetje beweging op je beeldscherm te krijgen, zou je minstens een 486-33 met 4 Mb RAM moeten hebben. Jammer, maar helaas.**



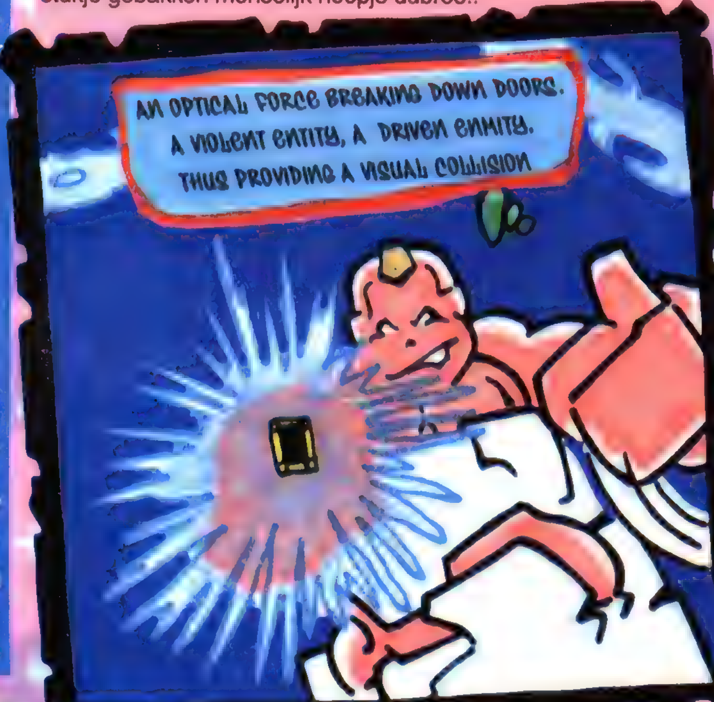


WING COMMANDER (PC)

Alweer een anonieme tip, afkomstig van X uit Y. "Ga als je in DOS bent naar de Wing directory. Type edit. Tik dan het volgende in: Save het onder de naam ace.bat. Start daarna het spel met ace. De gevolgen zijn onkwetsbaarheid en het vermogen om vijanden met Alt + Del te laten exploderen. Eenvoudiger is het trouwens om het spel gewoon te starten met WC Origin -k. Het batchbestandje heb je namelijk niet echt nodig, zo hoorden we van Peter uit Baarle-Nassau, die waarschuwend toevoegde dat je de truuk met Alt + Del niet moet gebruiken als er geen vijanden in zicht zijn, want dan verander je in 'een door de ruimte zwevend stukje gebakken menselijk hoopje dubree!!'

INCA (PC)

* Om de juwelen terug te krijgen en naar het verleden terug te keren druk je ALt + Ctrl + Linker Shift tegelijk in.
* Om een jump tijdens een ruimtevlucht te maken en over planeten te vliegen druk je Linker Shift + Rechter Shift + Esc tegelijk in.
* Om makkelijker te winnen met grondgevechten druk je Ctrl + Alt + Vuurknop in.





EEUWIG

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Elke maand selecteert hij weer een groot aantal van jullie vragen voor zijn rubriek en met een beetje mazzel geeft hij nog een zinnig antwoord ook!

AANKLAGEN?

Adriaan uit Rotterdam heeft duidelijk teveel Amerikaanse tv-series gezien, want hij dreigt PU aan te klagen als de cheatcodes niet wat duidelijker worden uitgelegd in Eeuwig Leven. Oké jongen, kom maar op, onze advocaten lusten je rauw! Die code die je niet snapt van **Super Mario All Stars** is een Action Replay code, en omdat je ook meteen wilt weten wat een Action Replay is, heb je er dus duidelijk geen. Een Action Replay is een cartridge, waarmee je vals kunt spelen in vrijwel ieder spel. Je hebt dan wel codes nodig, maar die kun je dus zoals je gemerkt hebt in Eeuwig Leven en bij de Power Prof krijgen. Duidelijk nu?
Adriaan was trouwens niet de enige die in verwarring werd gebracht door die aflevering van Eeuwig Leven, want ook Sem uit Monster snapte niet waar de code voor **Turtles Tournament Fighters** moest worden ingevoerd. Ook dat was dus een Action Replay code, dus zonder zo'n cartridge heb je er niets aan. Maar er is op de SNES gelukkig ook een gewone manier om als Rat King en Karai te spelen! Druk op het titelscherm de volgende knoppen van joypad 2 in: X, Omhoog, Y, Links, B, Omlaag, A, Rechts, X en Omhoog. Kies de Vs Battle of Watch mode en je kunt Rat King en Karai kiezen door links of rechts in te drukken. Dus Jeffrey uit Koog aan de Zaan, daarmee is jouw vraag ook meteen beantwoord.

COMPLETE OPLOSSING?

Een complete oplossing voor **Monkey Island I** vanaf het moment dat je op het eiland aankomt. Dat is wat Geert uit Deurne graag zou zien in deze rubriek. Tuurlijk, Geert, dan breiden we de Power Prof rubriek toch even uit naar tien pagina's. Niet dus, bovendien gaat het er bij een adventure juist om dat je zelf nadenkt over puzzels. Ik geef je wel even wat algemene tips: op het eiland kun je je karakter bewegen door het vizier te bewegen. Als je op een interessante plaats komt, wordt de naam getoond. Dit zijn de eerste dingen die je moet doen bij aankomst: het kanon stuurt je naar het strand. Pak de banaan. Ga naar het fort aan de westzijde van het eiland. Duw tegen het kanon. Pak de kanonskogel en het kruit. Pak het touw. Pak het spyglass. Praat met Herman Toothrot.



MASTER SYSTEM BLOEDCODE

Kijk, dat vind ik nou eens aardig, iemand die andere lezers te hulp komt. Sega-freak Michiel uit Eerbeek heeft een bloedcode voor de Master System-versie van **Mortal Kombat** voor Sjors uit Arnhem. Het gaat als volgt: druk tijdens het Codes of Honor-scherm op de knoppen 2, 1, 2, Omlaag, Omhoog en je zult zien dat het bloed je om de oren vliegt. Michiel geeft in z'n brief meteen ook even een level select-code voor **Sonic 2**: druk als het Sega-logo op het scherm staat op Links schuin omhoog en hou de knoppen 1 en 2 ingedrukt. Laat ze pas los als Sonic en Tails in beeld komen en als je het spel nu start kun je zelf een level kiezen. Michiel, bedankt en o ja, er zijn nog geen plannen voor Roadrunner op de MegaDrive en voor Enduro Racer ook niet. Art of Fighting kun je heel binnenkort (misschien al op het moment dat je dit leest) kopen voor 149 gulden.

WELK SPEL

Nico uit Dordrecht heeft een hele interessante vraag, namelijk hoe je de nachtmerriesleutel van level vier te pakken krijgt. Hij heeft de flippers al. Heel leuk, Nico, maar over welk spel heb je het eigenlijk? Iemand een idee?

VFX1-VRAGEN

Audrey uit Amsterdam wil wat meer weten over de VFX1 Virtual Reality helm waarover we in PU 3 iets schreven. De Power Prof is even in z'n virtuele archief gedoken en is het volgende te weten gekomen. Om te beginnen is het belangrijkste nieuws dat er een VR-versie van Doom is gemaakt voor gebruik met de VFX1. Stel je eens voor hoe het is om echt rond te lopen in de wereld van Doom, op zoek naar een virtuele kettingzaag. Echt goedkoop wordt de VFX1 trouwens niet, want er wordt in Amerika gesproken over een prijs van net onder de duizend dollar. De definitieve versie van de VFX1 wordt in de herfst uitgebracht in Amerika, of en wanneer het ook naar Nederland komt is nog niet bekend. Voorlopig moet er nog wat aan worden gesleuteld, het gewicht moet onder andere nog worden verkleind. Mocht je er echt per se een willen hebben, dan kun je het eventueel rechtstreeks bij de makers proberen. Het telefoonnummer van Forte is 00-1-7164278595.

SHINOBI III

Harry uit Hillegom is op zoek naar codes voor **Shinobi III**. In ruil daarvoor stuurt ie een code voor **Shinobi I**: ga naar options, zet je messen op 00. Wacht nu even en je hoort een geluidje. Start het spel en je hebt oneindige messen. En verder moet je volgens Harry in **James Pond II**: Robocod op het Start-scherm op linksonder-A-C en Start drukken om in een menuscherm te komen.
Goed, Harry, die tips zijn wel wat Shinobi III codes waard, maar die hebben al in PU 1 van dit jaar gestaan. De Power Prof heeft wel nog wat Pro Action Replay codes voor je op de kop getikt: FF37E-00003 geeft je oneindige levens, FF37E-90010 oneindige energie, FF37E-30032 oneindige shuriken, FF37E-60003 oneindige ninjutsu spells en FF37E-60001 oneindige magie.

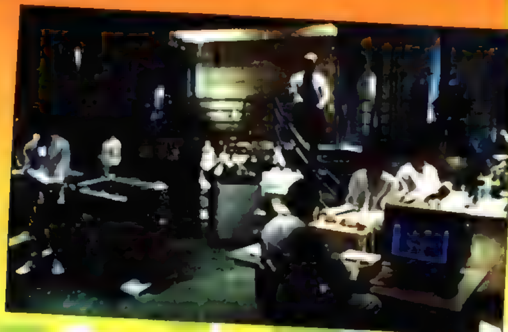


LEVEN

Vraag en antwoord

TIJDBOM

Tommie uit Lelystad kan de tijdbom niet vinden in het eerste level van **Jurassic Park** en zou nu wel eens iets meer van het spel willen zien. De tijdbom kun je vinden in het bezoekerscentrum, Tommy!



WAAR DE BLANKE TOP DER DUINEN...

Jeroen uit Nieuwegein is een van de vele Dune-verslaafden in Nederland. Of de Power Prof soms tips heeft voor het PC-spel **Dune 2**? Nou en of, Jeroen, met dank aan Stephan en Bastiaan uit Ouderkerk a/d IJssel. Om deze truc uit te voeren moet je trouwens wel een beetje ervaring hebben met het werken op een PC. Om Dune 2 wat makkelijker te maken, open je het bestand scenario.pak (in de DOS-editor of in een tekstverwerker). Maak er van tevoren voor de zekerheid wel even een back-up van! In het bestand kun je allerlei dingen veranderen. Verander in level 1 bijvoorbeeld de Atreides Soldiers in Devastators en begin het spel met de Atreides, je hebt nu Devastators waar je vroeger Soldiers had. Je kunt hetzelfde met de gebouwen doen, maar dan moeten ze wel even groot zijn. Je kunt ook de namen veranderen, zodat je gebouwen in je bezit krijgt die eerst van de vijand waren. Een waarschuwing: soms heb je als je wat veranderd hebt, opeens geen construction yard meer. Bastiaan en Stephan weten niet hoe dat komt, maar dan kun je het maar het beste weer terugzetten zoals het oorspronkelijk was.

EXT

Erik uit Amersfoort is een echte onderzoeker, want hij wil graag weten waar de Ext ingang/uitgang aan de onderkant van de SNES en NES voor is. Weet je dat ik die nog nooit had gezien, Erik? Hoe dan ook, ik heb het even uitgezocht voor je en het blijkt ooit bedoeld te zijn geweest voor telecommunicatie. In Japan schijnt er zelfs gebruik van te worden gemaakt om te telebankieren, zodat je via je SNES in aandelen kunt handelen en zo. In Europa heeft Nintendo nooit iets gedaan met de Ext ingang/uitgang en dat zijn ze ook niet van plan.

IMPORT

Marcel uit Apeldoorn heeft een heleboel spellen (uitslover!) waaronder het importspel **Battle Cars** van Namco. Of de Power Prof daar soms codes voor heeft? Uiteraard heb ik die: druk op het titelscherm op Omhoog, Omlaag, L, R en Select. Ga nu naar het Options-scherm waar je een nieuwe Mystery Mode optie zult zien. Je kunt het spel nu van boven af bekijken. Als je op het titelscherm op L, R en Omhoog drukt kun je in de auto van de boss rijden als je hem bereikt. Van B.O.B. hebben we in eerdere nummers van PU (februari '94 en november '93) de passwords en een cheat al gepubliceerd.

KILLER CAVIA

De Power Prof's mutant ninja killer cavia heeft helaas een deel van de lezerspost opgevreten. Wie de vraag stelde hoe je de laatste baas moest verslaan in het Game Boy-spel **Metroid II** zullen we dus wel nooit meer weten. Het antwoord is in ieder geval dat je gewoon met raketten op hem moet blijven schieten, dan gaat ie na een tijdje vanzelf de pijp uit. Net zoiets als die cavia dus als ik 'm in m'n handen krijg.

DRIE MAAL MERLIJN

Het SNES-spel **Young Merlin** is ook weer zo'n titel die iedere maand diverse brieven met vragen oplevert. Van Wouter uit De Rijp bijvoorbeeld, die in het tweede level de oranje diamant niet kan vinden. Waarschijnlijk bedoel je de rode diamant? Die kun je vinden als je in de mijn aan de rechterkant omhoog loopt. Je komt dan bij een kapotte trap en daar moet je de ballon gebruiken.
Lan uit Spakenburg verdient eigenlijk geen antwoord op zijn vraag, want de Power Prof een gladnek noemen is natuurlijk spelen met je laatste leven. Hij maakt het gelukkig goed door te zeggen dat ik de beste ben, dus vooruit dan maar. De spin in level 6 versla je op deze manier: gebruik de sneeuwvlok om de cocon te bevriezen. Schiet vervolgens met de zilveren ster, herhaal dit ongeveer acht maal.
Lisa uit Amsterdam (eindelijk weer eens een brief van een meisje) weet niet wat ze moet doen bij het begin van het paleis na de onderwaterwereld. Het is de bedoeling dat je drie flesjes vult met water. Een flesje met water



uit het regenboogmeer, een met water uit het elvenmeer en een met water uit een van de andere twee meertjes. Pas dan kun je verder in het paleis. De draak van level 7 gaat als volgt: gebruik eerst de zandloper zodat de draak stil staat. Loop meteen naar z'n achterkant en gebruik de bliksem. Herhaal dit een keer of tien.

LOLO 2

Roy uit Kampen zit vast in **Lolo 2**, om precies te zijn in level 3 van floor 1. Als het goed is moet je dit level zo uitspelen: ga eerst naar de hoek linksonder en duw daar de blokjes weg voor het eerste hart (twee blokjes naar boven duwen en de middelste opzij). Doe dit ook met de tweede rij blokjes om zo de twee volgende harten te pakken te krijgen. Pak dan de twee harten rechts en tenslotte het hart dat de toegang verspert naar het monster. Pak dan snel de parel om het level te voltooien. De code voor 1-4 is trouwens PVPT, dus 1-3 kun je altijd overslaan als het je nu nog niet lukt.

EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord



SONIC

Sonic, Sonic en nog eens Sonic (Sonic 3 dus) Richard uit Franeker (nog steeds geen fan van Mortal Marcel) zoekt ook nog de debug-mode van **Sonic 3**. Daar kom je als volgt in: eerst moet je de Stage Select-truc doen die in PU 7/8 stond. De Power Prof heeft trouwens een stapel brieven gekregen van onwetende lezers die dachten dat de cheat niet werkte. Geloof me nou maar, hij werkt echt, je moet hem alleen wel heel snel uitvoeren. Voor de zekerheid herhaal ik 'm nog maar even: druk zodra je je MegaDrive aanzet twee keer op omhoog, twee keer op omlaag en vier keer op omhoog. Als je het goed gedaan hebt verschijnt er een nieuw menu-onderdeel (onder Competition): de Sound Test. Ga hier naar toe en je vindt een lijst met levels. In die lijst staan trouwens ook drie levels die later uit het spel gehaald zijn, dus die kun je niet spelen. Dus Joost, Gert uit Huizen en Sander uit Vianen, het ligt niet aan jullie computer! Je kunt trouwens wel naar de muziek van die geheimzinnige levels luisteren. Verder met de debug -mode: ga op een van de wel werkende levels staan, hou de A-knop ingedrukt en druk op Start. Als je nu gaat spelen, kun je de B-knop gebruiken om de debug-mogelijkheden te activeren. Met A scroll je door alle voorwerpen die je kunt veranderen en met C zet je ze ergens neer. Om Sonic in slow-motion te zien rennen, druk je op Start om het spel te pauzeren en hou je B ingedrukt. Met de C-knop kun je springen en met A reset je het spel. Slow-motion werkt zelfs in de Special Stage en de Bonus Round (die je in het menu kunt vinden onder 2 player vs. 2). Als je in slow-motion een ronde voltooit onder de 29 seconden, ontvang je een bonus van 50.000 punten. Als je trouwens op het Stage Select-scherm de C-knop ingedrukt houdt en op Start drukt, verander je in een donkerblauwe Sonic. En tenslotte nog even een tip voor Peter Paul uit Eindhoven en Sander uit Creil. Als je 99 levens wilt hebben in Sonic 3, doe je het volgende: in Act 1 van de Launch Base Zone schakel je het alarm in. Hou dan Omlaag ingedrukt om de spin-dash aanval te doen. De Flybots blijven je nu aanvallen, en veranderen als je ze dood uiteindelijk in 1-Up's. Je kunt er maximaal 99 verzamelen.

GOED GEVOEL

Harun uit Delft probeert met slijmen aan wat tips te komen voor het NES-spel **Burai Fighter**. Zoals jullie weten houdt de Power Prof daar helemaal niet van, maar voor deze keer zal ik het door de vingers zien. Maar met opmerkingen als ik heb een goed gevoel over jullie blad hoeven jullie voortaan echt niet meer bij me aan te komen! Oh ja, die code voor Burai Fighter is dus KQGQI, hiermee krijg je 99 levens bij de start.

SUPER FX GAME BOY?

Jammer, Casper uit Vierpolders, maar er is weinig (zeg maar gerust geen) kans op een Super FX-chip voor Game Boy-spellen. Leuk idee, maar dat zou te veel van het goede worden voor die eenvoudige Game Boy.

HET IS EEN JONGEN!

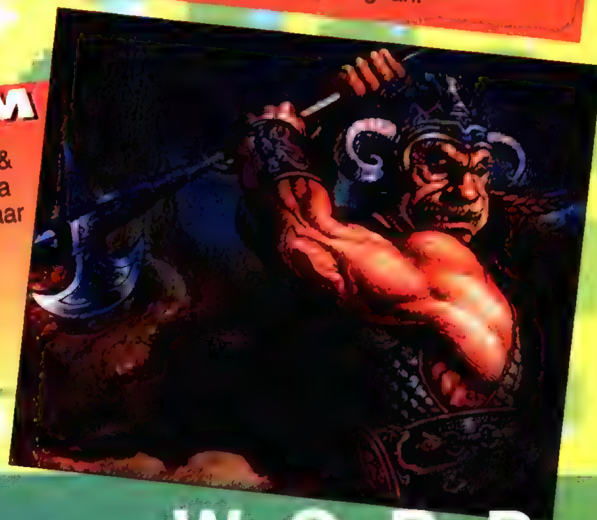
In een eerdere aflevering van deze rubriek heeft de Power Prof lezers opgeroepen om Bart uit Goes te helpen. Het lukte hem namelijk niet om Mr. Dedede te verslaan in **Kirby's Dreamland**. Onder de goede inzenders zat een brief van Kris uit Westmalle, met deze oplossing: het enige dat je moet doen is de sterren in te slikken die hij al springende of slaande met z'n hamer loslaat, en ze dan weer terug te spugen naar hem. Voor de rest moet je hem ontwijken door op tijd weg te springen, weg te vliegen of te huppelen, totdat je hem een zware 'koek op zijn oog' (Belgisch voor 'een lesje leren') kunt geven. Je kunt dit spel volgens Kris (die er om de een of andere reden nadrukkelijk bijzet dat ie een jongen is) trouwens ook nog wat moeilijker maken. Druk op het titelscherm tegelijk op Omhoog, Select en A. Er verschijnt nu een 'Extra Game' mogelijkheid en als je begint zul je merken dat je vijanden sterker zijn geworden. Als je het spel nu uit weet te spelen krijg je bovendien een veel langer filmpje te zien. Als je op het titelscherm op Omlaag, Select en B drukt, kom je in de configuration mode. Hier kun je je energie verlagen, het aantal levens verhogen of verlagen en de sound test beluisteren. En ja hoor Kris, we zijn inderdaad wel wat gewend qua slordige handschriften, maar dat van jou scoort hoog!

BELGISCHE BROERTJES

De broertjes Andries (M., M. en W.) uit het Belgische Geel zitten vast in het begin van het NES-spel **Shadowgate**. Ze komen namelijk niet door de deur achter de middelste spiegel. De oplossing is als volgt: gooi bij de haai de sphere in het water. Dit bevriest hierdoor en dan kun je de sleutel pakken. Daarna is het geen probleem meer om door de deur te gaan.

COMPENDIUM

First Quest, Advanced Dungeons & Dragons lijkt Chris (the great) Hydra uit Spijkenisse wel een tof spel. Maar dan moet ie wel eerst weten waar Compendium zit. Je zult daarvoor naar Amsterdam moeten, Chris. Compendium's adres is Hartenstraat 14.



POWERSALES

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te ruil MegaDrive spellen: Street Fighter II SCE alleen ruilen voor Eternal Champions, NHL PA Hockey '94 voor Sonic Spinball, California Games voor een vliegtuigspel en Sensible Soccer voor Sonic 3. Tel.: 03404-59645, Aart.

Te koop MegaDrive spellen: Streets of Rage, Road Rash, Tiny Toons, Decap Attack, Jungle Strike, Dracula, Two Crude Dudes, James Bond the Duel, Jordan vs. Bird. Ook nog te koop een menacer + 6 spellen + batterijen. Ik zoek Eternal Champions, die ruil ik wel voor 2 of misschien wel 3 spellen. Tel.: 03404-90196, Sander (tussen 17.00 en 19.00 uur).

Te koop/te ruil: Sonic 3 voor MegaDrive. Te ruil voor Eternal Champions, NBA Jam of een ander leuk spel (geen Mortal Kombat) of te koop voor ƒ 100,-. Twee maanden oud met alles erbij. Tel.: 02207-14341, Leon.

Te koop: MegaDrive met 9 spellen (o.a. Wonderboy in Monsterworld en Quackshot). Prijs: ƒ 500,-. Tel.: 010-4552269, Michael.

Te koop: Sonic ƒ 29,-, Starflight, Kings Bounty, Buck Rogers, Block Out, SD Valis, Olympic Gold, Sword of Sodan ƒ 35,- per stuk of 1 te ruilen tegen Maximum Carnage (MegaDrive). Ook te koop: joystick Pro-2 voor de MegaDrive ƒ 15,-. Tel.: 02990-21015.

Te koop voor de MegaDrive: Eternal Champions ƒ 110,-, Ranger ƒ 70,-, Jewel Master ƒ 50,-, Decap Attack ƒ 50,-, Sonic I ƒ 40,-. Alle spellen met handleiding en doosje. Samen te koop voor ƒ 270,-. Eventueel te ruil. Tel.: 05988-92333, Jan. Liefst omgeving Hoogezand (bij Groningen).

Te koop voor de 8-bit Sega: Sonic ƒ 15,-, Asterix ƒ 30,-, Shinobi ƒ 20,-, Lord of the Sword ƒ 20,-, Chuck Rock ƒ 30,-. Alle spellen samen voor ƒ 100,-. Master System (met Alex the Kidd ingebouwd) + 2 joypads ƒ 60,-. Master System met 6 spellen ƒ 150,-. Tel.: 02280-17202.

Te koop: Sega 16-bit, compleet met 3 spellen (Castle of Illusion, Sonic, Dynamic Duke) + action replay 2. Prijs: ƒ 450,-. Ook te koop: Street Fighter 2 (Japans) + converter voor SNES. Prijs: ƒ 75,-. Tel.: 015-158361, Sheng.

Te koop voor de MegaDrive: Jungle Strike ƒ 79,-, Alien 3 ƒ 69,-, Aladdin ƒ 79,-, Wonderboy in Monsterland ƒ 60,-, Turtles, the hyperstone heist ƒ 69,-, Onslaught ƒ 69,-, Sonic 1 ƒ 39,-. Snelle kopers van Onslaught krijgen Sonic 1 er gratis bij. Onslaught wil ik ook wel ruilen. Alle spellen zien er nog uit als nieuw, met boekje en hoes. Tel.: 03405-67481, Ronald.

Te koop diverse MegaDrive spellen: o.a. Mortal Kombat, SF 2 SCE, Castlevania, Dragons Fury en vele andere. Vanaf ƒ 35,- of ruilen voor: Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2 of Art of Fighting. Tel.: 05123-1505.

Te koop: Game Gear met 4 in 1, Outrun Europa en Bart vs. Space Mutants. Winkelwaarde ƒ 400,-, nu alles bij elkaar ƒ 175,-. Tel.: 08895-43471, Wouter.

Wie wil Ariel the little Mermaid kopen voor ƒ 50,- of ruilen tegen een ander leuk spel voor de MegaDrive. Tel.: 03405-67342, Maurice Sips.

Te koop Sega spellen: Sonic ƒ 40,-, J.P. ƒ 75,-, Mortal Kombat ƒ 80,-, Arrow Flash ƒ 45,-, Golf ƒ 45,-, Mickey and Donald ƒ 45,-, Golden Axe 2 ƒ 45,-, World Cup ƒ 25,-, Spiderman ƒ 40,-, Rambo ƒ 40,-, Shadowdancer ƒ 40,- en Hockey ƒ 50,-. Eventueel te ruil. Tel.: 010-4263315, Richard (na 15.00 uur).

Te koop of te ruil voor de MegaDrive: NBA Jam (4 maanden oud) ƒ 120,- of te ruil voor Street Fighter 2, Mortal Kombat 2 of Sonic 3. Ook wil ik Streets of Rage 2 wel ruilen of verkopen. In goede staat met boekje en hoesje voor ƒ 90,- of ruilen voor Ecco. En wie kan mij helpen aan de Ned. beschrijving van Mortal Kombat. Tel.: 01807-19094, Alexander Winnulst.

Te koop of te ruil voor MegaDrive: Jewel Master ƒ 25,-, De Cap Attack ƒ 25,-, Robocop 3 ƒ 75,-, Flashback ƒ 80,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 75,-, Another World ƒ 50,-, Quackshot ƒ 75,-, Ecco the Dolphin ƒ 75,-, Sonic the Hedgehog ƒ 50,-, MegaDrive control pad 1 ƒ 10,-. Tel.: 01840-15604, Maurice.

Te ruil gevraagd voor Game Gear: NBA Jam, Aladdin, Cool Spot, Streets of Rage 1 of 2, Speedtrap, Jungle Book, DD Trouble en Ren & Stimpy. Ik heb Mickey 1 en 2, Sonic 2 en Wonderboy 2 te ruil. Tel.: 05120-14327, Gijs.

Ruilen voor Master System: mijn Wonder Boy III (the Dragon's Trap) of Lemmings tegen jouw Cool Spot, Jungle Book of Donald Duck. Tel.: 030-938557, Wouter of spreek een boodschap in.

Te koop: Sega Game Gear met adapter, polsband, vergrootglas en spel naar keuze voor ƒ 125,-. De spellen zijn: Sonic 1 ƒ 50,-, Sonic 2 ƒ 50,-, Sonic Chaos ƒ 50,-, Super Monaco GP ƒ 50,-, Donald Duck ƒ 50,-, Indiana Jones ƒ 25,-. Alles met instructieboekjes. Game Gear met alle spellen voor ƒ 375,-. Tel.: 079-410412, Martin.

Te koop MegaDrive spellen: Decapattack, Stryder, Shadow Dancer, Streets of Rage I en Spiderman voor ƒ 40,-. Altered Beast voor ƒ 30,-, Sonic II, World of Illusion (Mickey Mouse + Donald Duck) voor ƒ 55,-, 4/1 cassette (Dynamite Duke, Moonwalker, Mickey Mouse Castle of Illusion en Batman voor ƒ 160,-. I.z.g.s. Tel.: 02521-15849, Joris.

Te ruil voor Master System: Jurassic Park ruilen tegen Mortal Kombat en het spel Ayrton Senna's Super Monaco GP II ruilen tegen Chuck Rock of Tazmania. Tel.: 05915-51958.

Te ruil voor de MegaDrive: Sonic 2, Mortal Kombat en Robocop vs. Terminator + convertor voor andere leuke spellen. Tel.: 08382-1110, Ralph.

Te koop of te ruil voor de MegaDrive: F22, Rambo III, Moonwalker, Last Battle, Golden Axe en Sonic. Tel.: 08382-1575, David.

Te koop: Master System II + geweer (incl. Operation Wolf) + adapter + 2 joysticks + Alex Kidd voor Bfr. 2500,-. Voor Master System vele spelletjes zoals: Sonic Chaos, Asterix II, Ecco the Dolphin, Golfmania enz. Vaste prijs Bfr. 650,-. Ook te koop: 2 Game Gears (excl. adapter) + Columns. Bfr. 1500,- per stuk. Draagtas Bfr. 450,-, vergrootglas Bfr. 400,- en vele spelletjes, zoals Donald Duck, Tom & Jerry, NBA Jam, World Cup USA '94, Global Gladiators, Sensible Soccer. Alle spelletjes vaste prijs Bfr. 500,-. Tel.: 0511 223895, Steve Demeester (Roeselaar, België).

Te ruil voor Game Gear: Terminator of 4 in 1 met boekjes en doosjes tegen Sonic, Micromachines, Defender, Oasis of tegen Crystal Warriors. Tel.: 08334-73871, Vincent.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + action replay + Pitfighter, Sonic, Phelios, Curse, European Club Soccer, Moonwalker, Ecco the Dolphin, Jewelmaster, World of Illusion en Devil Crash. Samen voor ƒ 600,-. Spelletjes los ƒ 65,-, action replay ƒ 70,-. Tel.: 02159-33442, Dennis.

Te koop: Game Gear + 5 spellen (Sonic II, Columns, Wonderboy Dragon's Trap, Bart Simpson vs. Space Mutants en Super Off Road) + convertor + adaptor + battery pack + koffer voor ƒ 450,-. Tel.: 04180-14983.

Te koop 16-bit Sega spellen: NBA Jam, Olympic Gold, Fifa Soccer. Alle spellen voor ƒ 100,- per stuk. Turbo Outrun voor ƒ 75,-, Spiderman, Pele, Superreal Basketball, Indiana Jones and the Last Crusade voor ƒ 50,- per stuk. Tel.: 033-725803, Melvin.

Wie wil zijn X-man voor de Sega 16-bit ruilen tegen Bart's Nightmare en Spiderman. Eventueel 1 van deze twee met ƒ 25,- bijbetaling of ik wil X-man ook wel kopen voor ƒ 100,-. Tel.: 04920-45122, Bjørn.

Te koop: Game Gear + 5 spelletjes (Sonic 1 en 2, Game pack 4 in 1, Hook en Super Monaco GP) + auto en gewone adapter. Alles voor ƒ 300,-. Tel.: 05900-13286, Mark.

Wie wil mijn EA Icehockey of Eternal Champions voor de MegaDrive ruilen tegen Micromachines, Virtua Racing, Mario Andretti Racing, Sonic 3, Combat Cam. Geen andere spellen s.v.p. Tel.: 02975-62035, Peter Arts.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks + de spellen: Sonic the Hedgehog, Fifa International Soccer, The Lost Vikings + boekjes en doosjes. Z.g.a.n. Prijs ƒ 350,-. Tel.: 03403-79859, Frank (Houten).

Te koop: MegaDrive met 2 joysticks + 9 spellen (o.a. Ecco, Turtles, Tiny Toons). Totale nieuwwaarde ca. ƒ 1500,-, nu voor ƒ 700,-. Tel.: 05115-42100, Klaas (Friesland).

Te koop: Game Gear spellen ƒ 49,- per stuk (Donald Duck, Batman Returns, Sonic 2, Ninja Gaiden, Dragons Crystal, Develish, Psychic World, Columns 2). Ook te ruilen voor Mortal Kombat 1 of 2, Sonic 3 of andere leuke spellen. Tel.: 03211-1371, Bas (Flevoland).

Te koop: Sega MegaDrive II + 8 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Quackshot). Met alle doosjes en boekjes. Vraagprijs ƒ 600,-. Tel.: 053-334289.

Te koop gevraagd: Game Gear. Tel.: 033-806004, Jonathan.

WEDSTRIJD

1 PHILIPS CDi SPELER
2 SEGA MEGA DRIVE II + MEGA CD II
3 SUPER NINTENDO
4 ƒ 900,- NETTO (voor b.v. nieuwe spelletjes)

Maak kans op één van deze fantastische prijzen....

De winnaar mag zijn prijs uit één van deze 4 prijzen kiezen. Geef daarom op de briefkaart of envelop alvast je keuze aan!

Wat moet je doen?

Om kans te maken op één van deze fantastische prijzen moet je de volgende slagzin zo origineel mogelijk afmaken:

Met één van die prijzen weet ik wel raad, want ....

.... *(maximaal 25 woorden)*

Schrijf je oplossing en prijskeuze op een briefkaart of op de achterzijde van een dichtgeplakte envelop. Vergeet niet om voor 3 x 80 cent EXTRA aan postzegels bij te plakken voor deelname. En stuur je briefkaart of envelop naar:

GAME POST (Wedstrijd), POSTBUS 348, 5201 AH 'S- HERTOGENBOSCH.

De prijswinnaar ontvangt schriftelijk bericht vóór 1 december. De uitslag wordt bekendgemaakt achterin het games magazine **POWER UNLIMITED** *januari 1995. Inzenden kan t/m 20 november 1994.*

Alle inzendingen worden eigendom van **Game Post**. Medewerkers van **Game Post** worden uitgesloten van deelname. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd. Een deskundige jury beoordeelt de inzendingen op originaliteit. ***Veel succes!***

Te koop: Sega 16-bit en Sega CD + 9 spellen. Voor MegaDrive: Virtua Racing, Sonic 1 + 2, Last Battle, Ecco, Quackshot en David Robinsons Supreme Court. Voor Sega CD: Road Avenger en Night Trap. Alles met origineel boekje en doos. Drie joysticks (Sega Pad, Turbo Touch 360, Python 3). Als bonus 12 Sega magazines. Winkelprijs ƒ 1850,-, vraagprijs ƒ 1100,-. Tel.: 01722-3198, Daniel.

Te koop: het spel Jurassic Park voor de MegaDrive. Tel.: 023-261730 of 023-372115, Chris.

Te koop: MegaDrive II + 6 spelletjes (alles is net nieuw): Eternal Champions ƒ 100,-, Zombies ƒ 75,-, Streets of Rage II ƒ 75,-, Sonic II ƒ 50,-, The Immortal ƒ 100,-, Mega Games II ƒ 150,-. Bij alle spelletjes zit het originele doosje + handleiding. Alles bij elkaar ƒ 850,-. Tel.: 05900-14039, Erik (tussen 17.00 en 20.00 uur.

Te koop voor de Mega CD: Ground Zero Texas en Road Advanger. Te koop voor de Game Gear: Chakan. Tel.: 08813-2949, Leon.

Te koop voor de MegaDrive: Mortal Kombat, Street Fighter 2 CSE (USA), USA-converter. In 1 koop voor ƒ 150,-. Tel.: 02155-19400, Norman (Soest).

Te koop: Mega CD II + handleiding + Road Advanger + adapter. Pas 6 mnd. oud en bijna niet gebruikt voor ƒ 450,-. Tel.: 030-940705, Maikel (Utrecht).

Te koop: Game Gear + adapter + accupack + 2 spellen (Aladdin, Micromachines). Alles 2 wkn. oud. In originele verpakking met bonnen. ƒ 300,-. Tel.: 02510-35012, René.

Te koop aangeboden voor een MegaDrive: Terminator (ƒ 45,-). Te koop gevraagd: Game Gear met of zonder spel. Prijs in nader overleg. Moet rond Gouda zijn. Tel.: 01820-31814, Jurriën.

Te koop of te ruil voor de MegaDrive: Street Fighter 2 (USA) + converter. Winkelwaarde ca. ƒ 218,- of te ruil tegen Streets of Rage 2 of Sonic 3. Tel.: 030-510513, Daan (Utrecht). Na 16.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Ecco the Dolphin ƒ 85,-, Altered Beast ƒ 70,- en Super Hang On ƒ 45,-. Tel.: 03497-3241, Herjo.

Te koop voor Sega 16-bit: Bubsy, McDonald Global Gladiators en F22 Interceptor. ƒ 75,- per stuk, alledrie voor ƒ 200,-. Tel.: 02990-48304, Steven.

Te koop of te ruil gevraagd: Ecco the Dolphin voor de Game Gear. Tel.: 013-682037 (Brabant).

Te ruil voor Game Gear 2 spellen uit deze rij: G--Loe, WWF, Steel Cage, Terminator I. Ruilen tegen: Mortal Kombat I of II. Ook nog te ruil: Streets of Rage I (ook tegen MK I of II), maar enkel in het geval dat het II is, ook 2 spellen uit te kiezen. Tel.: 016/810168, Kenny. Na 17.00 uur en liefst zo dicht mogelijk bij Brabant, België.

Te koop voor Sega Mega CD: Ecco the Dolphin. Vraagprijs ƒ 110,-. Tel.: 01804-23467, Willem-Jan of Joost.

Te ruil voor de MegaDrive: Street Fighter II SCE (ƒ 179,-) of Streets of Rage II (ƒ 159,-) tegen: Virtua Racing, Sonic III, Landstalker, Eternal Champions, Micro Machines, Aladdin of Jungle Strike. Rambo III (ƒ 139,-) tegen: Alien II, Desert Strike, Ecco, Ghouls 'n Ghosts, Golden Axe, Castle of Illusion, Road Rash, Shining Force, Super Monaco GP, Thunderforce IV of een ander leuk spel. Alle drie de spellen in zeer goede staat en zeker niet oud. Tel.: 05953-2213, Laurence.

Te ruil voor de MegaDrive: Might en Magic, Phantasy Star II, After Burner II, Altered Beast. Allemaal (behalve Might en Magic) met handleiding. Ik wil hebben: Rocket Knight Adventures, Aladdin, Jurassic Park, Zool. Tel.: 03438-14258, Henrik Becker.

Te koop: Sega 8-bit + 8 spellen (Sonic, Mortal Kombat, voetbal enz. + 2 joypads. In zeer goede staat. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 01696-74536, Ferry (Zundert).

Te koop of te ruil voor de Game Gear: Sonic 1 en 2, Donald Duck, Shinobi, Lemmings, Chuck Rock, Mickey Mouse. Tel.: 013-682037 (Brabant).

Te koop: Master System + 4 spellen (Sonic 1 en 2, Asterix en Alex Kidd in Miracle World ingebouwd) + controlpad. Prijs ƒ 200,-. Gevraagd: The Ren and Stimpy Show voor MegaDrive. Tel.: 053-311613, Niels (liefst in de buurt van Enschede).

Te koop voor MegaDrive: Mickey Mouse, Mickey & Donald, Pitfighter, Alex Kidd, Streets of Rage, Menacer + 6 schietspellen. Tel.: 011/631083, Kristof Booms, Peer (België). Na 17.00 uur.

TTe koop: Mega CD 2 met de spellen Road Avenger, Final Fight CD en Thunderhawk. ƒ 700,-. Tel.: 05705-1659, na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor de MegaDrive: Tazmania ƒ 45,- of ruilen tegen: Super Monaco I of II, Road Rash I of II, Lemmings, 688 Attack Sub, Mig 29, Jungle Strike, NBA Jam, Jurassic Park, F15 Strike Eagle, F22 Interceptor. Tel.: 076-416289.

Te koop of te ruil voor Sega 8-bit: Outrun ƒ 30,- en Super Kick Off ruilen tegen andere Sega 8-bit spellen (liefst Sonic, een tennisspel of Mickey en Donald). Tel.: 02290-43842, Darcy (Hoorn).

Te koop gevraagd: Mega CD met min. 3 spellen (liefst sportspellen, bv. Fifa Soccer, NHL '94 of '95) of te ruil tegen een MegaDrive met 6 spellen (Ecco, Sonic, NBA Jam, Aladdin, Fifa Soccer, Virtua Racing). Tel.: 08872-3180, Jeroen Egbertzen.

NINTENDO

Te koop: Street Fighter 2 (SNES). Nog helemaal nieuw en nog nooit gebruikt, zit nog in de verpakking. Voor ƒ 125,-. Tel.: 04764-1919, Jerome.

Te ruil: mijn SNES spel Super NBA Basketball tegen NBA Jam. Tel.: 020-6763592, Ischa.

Te koop voor de SNES: Super Mario World met boekje en doosje. Prijs ƒ 80,- of ruilen tegen een ander leuk SNES spel. Voor de Game Boy te koop: Robocop ƒ 35,- en Double Dragon ƒ 35,-.

Te koop voor SNES: Super Mario World ƒ 60,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 100,-. Te koop voor Game Boy: Castelvania, World Cup en Megaman, ƒ 20,- per stuk. Alle spelletjes in doosje met gebruiksaanwijzing. Tel.: 01806-12565, Edwin.

Te koop voor SNES: Super Swiv, Super Smash TV, Super R-type en UN Squadron. Per stuk ƒ 50,- (winkelwaarde ƒ 130,- tot ƒ 180,-). Tel.: 045-422087, Bram (Zuid-Limburg).

Te koop: Tetris voor de Game Boy voor maar ƒ 25,-. Tel.: 035-831430, Kim.

Te koop: Pilotwings (SNES) ƒ 75,-, Eric Cantona (SNES) ƒ 90,-, Nemesis (Game Boy) ƒ 55,-. Alles compleet. Tel.: 05410-14293, Volkert.

Te koop spellen voor de SNES: Flashback ƒ 110,-, The Lost Vikings ƒ 100,-, The Addams Family ƒ 75,-. Samen voor ƒ 265,-. Alles is compleet. Tel.: 04930-17243, Frank.

Te koop: NES + 2 joysticks en zapper met de spelletjes Super Mario Bros 1/Duckhunt, Super Mario Bros 2, Ducktales 1, Robin Hood, Robocop 2 en Double Dragon 3. Alles voor ƒ 500,- (NES is met handleiding). Ca. 2 jaar oud. Tel.: 055-670303.

Te koop of te ruil voor SNES: Mystic Quest ƒ 50,-, Darius Twin ƒ 55,-, Bomberman ƒ 60,-, Zelda ƒ 55,-, Rival Turf ƒ 50,-. Voor de Game Boy: Double Dragon ƒ 30,-, Spanky's Quest ƒ 30,-, Gargoyles Quest ƒ 20,-, Balloon Kid ƒ 30,-, Parodius ƒ 25,-, F1 Race ƒ 20,- met 4-way adapter. Tel.: 08874-2418 (bij Wijchen).

Te ruil voor SNES: wie wil met mij Lemmings ruilen tegen een ander spelletje. Het liefst tegen: Bubsy, Zombies, Plok of Turtles in Time. Tel.: 04132-50221, Kevin Verbeten (Uden).

Te koop voor de Game Boy: Megaman 1 (ƒ 35,-), Megaman 2 (ƒ 40,-), R-Type (ƒ 25,-) en Hook (ƒ 30,-). Allemaal met boekje. Tel.: 010-4100236, Tim.

Te koop: Nintendo 8-bit in prima staat + 2 controllers en 6 spelletjes (Zelda 1, Mario 1, Starwash, Low G. Man, Probotector en Boulderdash). Vraagprijs ƒ 250,-. Tel. 02158-25189.

Te koop: NES met 2 controllers, zapper, game genie en 10 spellen (Lunar Pool, World Cup, Super Mario Bros 1, 2 en 3, Megaman 3, Days of Thunder, Defender of the Crown, Dr. Mario, Icehockey) ƒ 350,-. Ook te koop het SNES spel Streetfighter II Turbo (Gamesmaster converter benodigd, NTSCmethode) ƒ 90,-. Tel.: 023-261730 of 023-372115, Chris.

Te koop voor Game Boy: 5 spellen (Voetbal, Gremlins II, Super RC Pro Am Racer, Tetris en Double Dragon), Power Pack, leuk koffertje waar alles in past. Alle hoesjes en boekjes nog aanwezig. Voor ƒ 200,-. Tel.: 08365-41836, Maarten.

Te koop/te ruil: Nintendo 8-bit + 2 controllers + 3 spellen (Solstice, Turtles en Off Road). Prijs in overleg of ruilen tegen 3 SNES spellen (liefst Fifa Soccer, Mario Kart of Jurassic Park). Tel.: 02298-1370.

Te koop: NES 8-bit + 2 controllers + aansluitingen + zapper + 8 spellen in 1 koop (2 jaar oud). Winkelwaarde: ƒ 1200,-, Vraagprijs: ƒ 500,-. Tel.: 04750-24517, na 18.00 uur.

NBA Jam voor SNES ruilen tegen: Super Metroid of Bubsy. Liefst Super Metroid, dan krijg je James Bond jr. er gratis bij. Tel.: 023-380921, liefst Haarlem en omstreken.

Te koop: NES 8-bit met 8 spellen (Gunsmoke, Simon's Quest, Zelda 1, Mario 1-3, Duckhunt, Bart Simpson, Gunshoe), 2 controllers, alle aansluit app., een zapper, NI5 joystick. Prijs: ƒ 325,-. Tel.: 01623-15568, Pascal. Bel na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Bart's Nightmare (USA) voor ƒ 60,-. Tel.: 075-175369, Zaandam.

Te koop: 16-bit SNES incl. 2 controllers, Super scope, converter, spellen (Super Mario World, Robocop 3 en 6 in 1 voor de Super Scope). Prijs: ƒ 300,-. Tel.: 04132-68324.

Te koop 6 NES spellen: Top Gun 1 + 2, Mario 1, Duckhunt, Mario 2, 3, 4. Per stuk ƒ 25,- of allemaal voor ƒ 100,-. Interesse? Schrijf naar: Ramon van Rijswijk, Laplacestraat 37hs, 1098 HR Amsterdam. Vergeeet niet jouw adres of telefoonnummer erbij te schrijven.

Te koop: Game Boy + 10 spellen (o.a. Zelda, Ninja Gaiden), koffer, oordopjes, boekjes, linkkabel, batterijen. ƒ 400,-. Tel.: 010-4263315, Richard.

Wie wil mijn NES spel Hyper Soccer ruilen tegen zijn NES spel Nigel Mansell's World Championship? Tel.: 01718-29419, Frank.

Te koop: Game Boy, zo goed als nieuw met originele verpakking met 2 spelletjes (Tetris en Super Marioland 1). Prijs: ƒ 150,- of Bfr. 3000,-. Interesse? Bel: 050-602095 (België).

Te ruil voor de Game Boy: Warioland en Last Action Hero voor Megaman 4, Marioland 2 of Road Rash. Tel.: 05123-1505.

Te ruil de Game Boy spellen: Kid Icarus, Tetris, Karate Boy, WWF Superstars en Nemesis. Interesse? Tel.: 05958-1407, Johan of Anton.

Te koop: SNES, incl. 2 joysticks + 4 spelletjes (Super Mario World, Sim-City, Starwing, Pilot Wings). Alles in 1 koop ƒ 500,-. Tel.: 05700-20212, na 18.00 uur (Deventer).

Te koop of te ruil: Nintendo 8-bit met 6 spellen (Megaman 5, Paperboy 2, Jurassic Park, Low G-Man, SMB 3, Godzilla) en 2 controllers. Prijs ƒ 225,-. Ruilen tegen Super Nintendo + 1 spel. Tel.: 085-333373, Daan Jansonius.

Te koop: Game Boy + oortelefoon, gamelink, bodyguard, licht, vergrootglas, opbergkoffer en 3 spellen (Tetris, Kick Off, Kirby's Pinball Land). Winkelwaarde ƒ 380,-, nu ƒ 150,-. Tel.: 085-254165, Roy Peters, Huissen (vlakbij Arnhem).

Te koop: SNES scope ƒ 49,-. Ook te koop: computermagazines (SNES, Sega, Gameboy, Nintendo en nog veel meer). Prijs is bespreekbaar. Tel.: 085-254165, Roy Peters, Huissen (vlakbij Arnhem).

Te koop: NES 8-bit met zapper en powergrips (voor 2 controllers) + de spellen: Duckhunt, Mario 1, Robin Hood, Starwars, Zen Intergalactic Ninja, Indiana Jones, World Cup. Alles samen ƒ 300,-. Spellen ƒ 50,- per stuk, behalve Starwars ƒ 17,50. Bij de NES krijg je een Mario koffer. Tel.: 010-4658846, Koen (Rotterdam).

Te koop: Game Boy + game light + oplaadbare adapter (de originele, weinig opgeladen) + de spellen Tetris en Probotector. Nieuw prijs: ƒ 416,-, voor ƒ 175,-, ca. 2 jaar oud. Tel.: 070-3944383, Stephan.

Te koop voor SNES: Starwing ƒ 50,-, Super Mario World ƒ 40,- of te ruil tegen andere SNES spellen. Tel.: 023-335633, Guirec (na 16.00 uur).

Te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers, adapter en TV kabel. Omgebouwd om ook Amerikaanse spellen te kunnen spelen. ƒ 75,-. Tel.: 01881-1080, Ernstjan.

Te koop: tot USA omgebouwde NES + de spellen: Shinobi (USA), Godzilla 2 (USA), Addams Family, Zelda I, Zelda II, Rush 'n Attack, Iron Sword, Wizzards and Warriors, Turtles II + 1 normale joypad + 1 turbo/slow motion joypad. Voor ƒ 250,-. Tel.: 04130-41709, Christian.

Te koop: NES Action Set + 2 joysticks + zapper + de spellen: Super Mario 1, Duckhunt, Tiny Toons Adventures 2, Hogans Alley, Quantum Fighter. Z.g.a.n. Alles compleet met dozen en boekjes. Alleen alles te samen voor ƒ 300,-. Tel.: 02240-16807, Peter.

Te koop: NES game genie en 8 verschillende spellen (o.a. Zelda en Mario Bros 3). Tel.: 05945-17223, Mark Jongbloed.

Te koop: Mortal Kombat (SNES), z.g.a.n. met doosje, boekje voor ƒ 125,-. Tel.: 01180-26608, Jesse uit Middelburg. Bellen tussen 16.30 en 18.30 uur.

Te koop: Street Fighter II en trucs voor de SNES voor ƒ 85,-. Eventueel ruilen voor Megaman X. Tel.: 05712-76965, Siet Nawijn (Twello). Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur.

Te koop: SNES met de volgende spellen: Super Mario World, Street Fighter 2, Super Mario Kart en Sim-City. Vraagprijs ƒ 550,-. Niet los. NES: Zelda 1 & 2. Vraagprijs ƒ 75,- of ƒ 40,- per stuk. Tel.: 01608-21586, Edo v.d. Schaaf.

Te koop: SNES convertor (Am. spellen op Eu. comp.) ƒ 25,-. Game Boy spellen: Batman (Return of the Joker) en Megaman voor ƒ 35,- per stuk. Tel.: 03435-78836, Nicky. Je moet wel vervoer hebben.

Te koop voor de SNES: Battletoads in Battlemaniacs en Pitfighter. Per stuk ƒ 80,- of alletwee voor ƒ 150,-. Tel.: 01720-92485.

Te koop: Eric Cantona Football Challenge (SNES) voor ƒ 95,- of ruilen tegen een ander leuk SNES spel. Tel.: 08340-46018 (Doetinchem).

Te koop: SNES + 4 spellen (Mario World, Mario All Stars, F-Zero, Ghouls 'n Ghosts). Alles in originele verpakking voor ƒ 400,-. Tel.: 08365-43400, Mike.

Ik zou graag enkele SNES spellen willen ruilen. Ik heb: Blazing Skies, Pocky en Rocky (USA), Welda III ca. ƒ 80,-, Super Soccer ca. ƒ 80,-, Super Mario World ca. ƒ 60,- of ruilen tegen Castlevania IV, Secret of Mana, Sensible Soccer of ander leuk SNES spel (Amerikaanse spellen geen probleem). Tel.: 02159-35167, Stephan (Bussum). Na 17.30 uur.

Te koop: Game Boy + 7 spellen (o.a. SML, Megaman + Zelda. Tel.: 071-616744.

Te koop: NES 8-bit met 10 spellen (SMB 1, 2, 3, Quantum Fighter, Snake Rattle 'n Roll, Section Z, Mega Man 2, Turtles Tournament Fighters, Battletoads en Rockin' Kats). In prima staat. Omgebouwd voor Amerikaanse spellen. Prijs: ƒ 600,-. Tel.: 01719-10084, Adriaan de Ruyter.

Te koop gevraagd: het spel Snake Rattle 'n Roll voor de NES. of het Game Boy spel Super Mario Land 2 of 3. Je kunt het ook ruilen tegen SMB 2 of SML 1. Tel.: 070-3600197, na 12.00 uur.

Te koop: Game Boy + 6 spellen (o.a. Turtles, Batman, Double Dragon). In doosjes + handleidingen. Prijs ƒ 225,-. Ook te koop: Turtles 4 voor de SNES, in doosje + handleiding. Prijs ƒ 90,-. Tel.: 08309-54398 (GLD).

Te koop: Game Boy met 5 spellen (o.a. Super Mario Land 1, Ducktales en Turtles 1), incl. linkkabel en oortelefoontjes. Vraagprijs ƒ 195,-. Tel.: 08897-72484.

Te koop gevraagd: Snake Revenge voor de NES. Help alsjeblieft. Tel.: 02963-4708 of 5679, Tim Schwegler.

Te ruil voor de SNES de spellen: Starwing, Bubsy, F-Zero, SMW, en SM Kart. Deze wil ik ruilen tegen een ander goed spel. SM Kart wil ik ruilen tegen Mortal Kombat of SF II. Tel.: 02977-22346, Erik.

Te koop voor de SNES: Street Fighter II Turbo (Jap.) voor maar ƒ 100,-. Tel.: 02240-98215, Ho-Yin.

Te ruil voor de SNES. Ik heb: F-Zero, Sensible Soccer, Zelda II, Eric Cantona, een Japanse (zonder convertor) 4 in 1 cartridge (Ultra Man, Top Gear, Gundam Fighter, Super Formation Soccer) en Mario World. Tegen jouw: World Cup USA '94, Kick Off III, Argos Challenge, Virtual Soccer, Zombies ate my Neighbours of Rock & Roll Racing. Tel.: 08851-15042, Folkert (Gennep, Limburg).

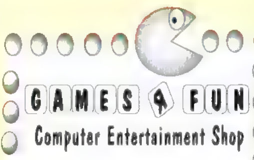
Te koop: Game Boy + The Amazing Spiderman, Battle Unit Zeoth, Battletoads, Double Dragon II, Fortified Zone, vergrootglas + licht, heuptas en beschermer. ƒ 215,-. Tel.: 05910-33183.

Te koop/te ruil: wie wil zijn SNES met 2 of meer spelletjes ruilen tegen mijn Game Boy met 16 spelletjes (o.a. Home Alone, Terminator II, SML I, Ducktales enz.) of te koop voor ƒ 345,-. Tel.: 074-664207, Peter.

Te koop/te ruil: NES, SMB1 + Duck Hunt (zapper erbij), Paperboy 2, Double Dragon 1 + 2, World Cup. Ruilen tegen: High Speed, Zelda 1, Ceasars Palace. Of alle spellen met ƒ 50,- tegen een SNES met 1 spel. Spellen per stuk ƒ 50,- of ƒ 200,- voor alles. Tel.: 03412-56886, Arnold (Nunspeet).

SNES spellen te koop of te ruil: Mario World, Super Ghouls 'n Ghosts en scope 6. Tel.: 05910-40942.

Te koop de SNES spellen: Starwing ƒ 70,- en Super Bomberman 1 ƒ 80,-. Ook te koop: een Game Boy voor ƒ 35,-. Tel.: 04920-49331, Folke.



Te koop: NES 8-bit + 2 controllers + 6 spellen (Mario 1 en 2, Duckhunt, Batman, World Cup, Mario en Yoshi) + zapper. Vijf spellen met doosje en de meeste met boekje. Alles in goede staat. Prijs ƒ 300,-. Tel.: 05752-3151.

Te koop: Nintendo 8-bit spelcomputer + pistool + NES advantage joystick + 15 spellen in koffer (o.a. Mario 1, 2 en 3, Zelda, Tetris, Duck Tales, Chip 'n Dale, Festers Quest, Double Dragon). Prijs ƒ 900,-. Tel.: 03402-44084 (Nieuwegein).

Te koop/te ruil: F-Zero (SNES), Double Dragon (SNES), Max joystick (NES). Tel.: 020-6244888, Lucas Beekamp (Amsterdam).

Te koop: NES 8-bit + 2 controllers + zapper + 12 spellen met beschrijving: Duckhunt, SMB 1, 2 en 3, the Flintstones, Rad Gravity, the Simpsons, Mega Man 4, Bionic Commando, Zelda II, World Cup, Lolo. Winkelprijs ca. ƒ 1400,-, mijn prijs ƒ 475,-. Tel.: 03480-17896, Edo.

Te koop SNES spellen: Street Fighter 2 Turbo ƒ 75,-, NBA Jam 80,-, Mickey Mouse (USA) ƒ 60,-, Super Mario Kart (USA) ƒ 50,-, SimCity ƒ 55,-, Super Mario All Stars ƒ 65,-. Tel.: 01650-54777, Jasper (na 16.30 uur, omgeving Roosendaal).

Te koop SNES spellen: NBA Jam ƒ 80,-, Mario Kart ƒ 70,-, Zelda III ƒ 60,-, Street Fighter II + Tennis + convertor ƒ 150,-. Tel.: 03483-2166.

Gevraagd: game genie voor Game Boy. Ik heb om te ruilen: SML 2 en the Castlevania Adventure. Ik wil er ook voor betalen. Tel.: 05410-17232, Kees Hoftijzer.

Te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers, zapper, 5 spellen (o.a. Megaman 3 en Tale Spin) en hij is omgebouwd en ca. 2 jaar oud. Alles voor ƒ 350,- (over de prijs kan onderhandeld worden). Tel.: 070-3945749, Martin.

Te koop: Game Boy + 5 spellen (Double Dragon 2, Pinball, Turtles 1, R-Type, Tetris) + licht en vergrootglas en opbergtas. Prijs ƒ 375,-. Tel.: 070-3993068.

PC

Wie heeft voor mij het spel Airlines en Dune 2. Ik wil deze graag ruilen tegen: SF2, Wing Commander, Cannon Fodder of een ander tof spel wat je leuk vindt. Tel.: 020-6413796, na 17.00 uur.

Te koop: 3D-constructionkit (PC) ƒ 75,- met boekje, videobank en originele doos. Tel.: 05410-14293, Volkert.

Te koop: Mortal Kombat ƒ 50,-, Doom ƒ 50,-, Pinball Fantasies ƒ 35,-. Tel.: 030-250595, Jurriaan Souer.

Te ruil voor de PC: o.a. Sam & Max, Maniac Mansion 2, Syndicate, Flashback, Sid & Al. Liefst te ruil tegen adventures. Tel.: 04458-1615, Gaston.

Ik zoek Kings Quest VI voor een redelijke prijs. Tel.: 02990-21015.

Te koop: 101-key toetsenbord ƒ 45,-, 3,5 inche drive ƒ 45,-, 5,5 inch drive ƒ 45,-. Tel.: 08365-41836. Ik zou ook graag met iemand brieven en/of faxjes willen uitwisselen over QBasic en Editor programma's. Wel eerst faxen of schrijven (niet bellen). Maarten van Dasler, Jan van Kleefstraat 6, 6915 XV Lobith. Fax: 08365-47148.

Te ruil: o.a. Pinball Dreams, Pinball Epic, Pinball Epic (silver), Pinball 21st Century, Mortal Kombat 1, Doom, Prince of Persia 2, Day of the Tentacle, Larry 6, Monkey Island, Fury, Strike Commander, Trolls, Risky, Home Alone, Supaplex. Graag ruilen tegen: Jurassic Park, Terminator II, Star Trek, Pinball Fantasies, Fate of Atlantis, Lands of Lore II of andere toffe spellen. Tel.: 08856-1694, Bas Smits.

Te koop of te ruil: Mortal Kombat 1 (ƒ 25,-), Street Fighter 2 (ƒ 20,-), SimCity (ƒ 15,-), SimCity 2000 (ƒ 30,-), Raptor (ƒ 20,-). Alle spellen bij elkaar ƒ 90,- of ruilen voor Mortal Kombat 2, Body Blows, Zool 2, Flashback. Tel.: 078-182471, Barry (Dordrecht).

Wie heeft Mortal Kombat 2 of Body Blows voor mij. Ik wil het ruilen tegen mijn Street Fighter 2, Simcity 200, Pinball Fantasies of andere leuke spellen. Tel.: 078-184192.

Wie kan mij helpen aan de codes voor het spel "Zak McKracken" en "Maniac Mansion" voor op de PC. Tel.: 01804-23908, Ferry (na 16.00 uur).

Te koop PC spellen: Beetris, Dave, Kiloblaster, Dr. Rudy, Prince of Persia, ƒ 30,- per stuk. Operation Wolf ƒ 40,-. The Jetsons, Bugs Bunny ƒ 50,- per stuk. Cisco Heat, Flight Simulator 3, Falcon F16, ƒ 60,- per stuk (eventueel kan ik een zelfgemaakte handleiding erbij geven). Ook te ruil tegen Mortal Kombat, Street Fighter 2, Pinball, Doom. Tel.: 01623-16534, Jeroen (werkdagen tussen 19.00 en 21.00 uur).

Computer te koop: Philips NMS-9100 PC-XT met 40 Mb harde schijf, twee 3,5 inch DD drives, muis, herc. mono monitor, 101 keys keyboard, Epson LX-800 dotmatrix printer met papier en inktlint, software (DOS 5.0, WP 5.1 en veel spellen). Prijs: ƒ 325,-. Ook te koop: Connor 42 Mb harde schijf (double disk 84 Mb) voor ƒ 100,-. Tel.: 05750-20657.

Te koop: PC (Syerra) met handleiding. Vraagprijs: ƒ 130,-. Tel.: 05192-41729 (Friesland).

Ik zoek iemand die met mij spellen voor de PC wil ruilen. Als je wil weten welke spellen ik heb (veel): Tel.: 01608-21586, Edo v.d. Schaaf.

Te ruil voor de PC: Mortal Kombat, Gauntlet, F14, X-Wing, California Games 2, Double Dragon 1, 2 en 3, Streetrod 1 en 2, Home Alone, Space Stunts, Tetris en vele anderen. Ik wil ze graag ruilen tegen Prince 2, Keen 7, 8 of 9, Pinball Fantasies, Belle en het Beest, SimCity 2000, Mortal Kombat 2, Flashback of andere leuke spellen. Tel.: 03408-87159, Aaron (Ysselstein).

Ik heb op de PC: SimCity 2000, Doom, Alone in the Dark, Stunts, Prehistorik 2, F117, Pinball Fantasies en nog meer. Wie wil dit ruilen tegen: Street Fighter II Turbo, The Settlers of Jurassic Park. Andere gave spellen zijn ook welkom. Tel.: 030-938557, Wouter of spreek een boodschap in.

Te ruil voor de PC: Monkey Island (+ evt. oplossing), Indy, Prince 2, X-wing, Space Quest 1 en 2, Keen 3, 4, 5 en 6, Jurassic Park, Dune, Larry 1 en 2 (incl handleiding), Wolf 3D, Home Alone, Duke Nukem 1, 2 en 3, Super Duke Nukem etc. Te ruil tegen Mortal Kombat, SF II, Space Quest 3, 4 en 5, King's Quest of een ander leuk adventure spel. Tel.: 045-736610, Martijn.

Te ruil: Doom, Mortal Kombat, Beneath the Steel Sky, Raptor, X-Wing en Rex Nebular. Liefst tegen: Monkey Island 1 of 2, Larry 6, Alone in the Dark 2, Hexx, King's Quest 4 of 5 of 6. Tel.: 02975-62839, Atze.

Te ruil: Black Stone, Civilization, Home Alone, Larry 1 t/m 3, Lemmings, Prince of Persia 1 + 2, Police Quest 1 + 2, Raptor, SimCity enz. Ik wil deze spellen graag ruilen tegen: Cannon Fodder, Police Quest 3 of andere leuke spellen. Tel.: 05708-1066, Roy.

Wie heeft er voetbalspelletjes voor de PC en wil ze ruilen tegen: Captain Comic 2, Duke Nukem, Out Run, Jetpack xmas, Wolf 3D of Secret Agent. Schrijf naar: Martin van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen.

Ik zoek spellen voor de PC, zoals adventures (Larry, Policeq., Spaceq. e.d.), Keen 5 t/m 7 en andere leuke actiespellen (Flashback, Doom, MK e.d.). Ik heb veel leuke spellen te ruil, zoals Another World, Prehistorik 2, NBA Basketball, Keen 1 t/m 4, Ninja Rabbit etc. Tel.: 05120-11546, Jasper.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
René Janssen, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer
Laura ten Seldam

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

Aangesloten bij Notu

GAME OVER? DAT NOOIT!

Ik moet aan de Pentium, verzucht ik de laatste tijd hardop als ik weer eens zo traag opstijg van het nieuwste gesimuleerde vliegveld dat het me verbaast dat m'n toestel van pure ellende niet meteen neerstort op de landingsbaan. Om van de doffe ellende bij Doom 2 maar te zwijgen. Voordat ik me daar in de hoogste levels kan omdraaien, hebben zelfs de verloren zielen alle tijd gekregen om me fataal te verwonden. Om gek van te worden!

Nee, niet van Doom, maar van die morele verplichting die je dan hebt als PU-redakteur om een nieuwe machine aan te schaffen. De 'oude' gaat op zich nog prima mee, maar daar hebben de bazen op het software-industrie level niets mee te maken. Die komen met produkten die het vooral goed doen op de nieuwste machines, of erger nog, alleen doen op de nieuwste machines.

Hoezo nieuw? Zijn de chips kunstmatig intelligent gemaakt? Zijn de beeldschermen plotseling aangenaam voor de ogen geworden? Of krijg je tegenwoordig misschien een toetsenbord mee dat er mooi uitziet en waarvan je na intensief gebruik niet hoeft te syndromen van carpale tunnels? Nee, nee, nee en nee. De nieuwe computer is niet beter, niet sterker, alleen sneller. Tien keer zo snel, honderd keer zo snel, duizend keer zo snel, en dat voor maar drie à vier keer de prijs die de 'oude' nu nog slechts waard is.

Ik ben onder de indruk, maar niet van de beloofde rekenkracht. Dat zou ik pas zijn als de spellen zelf tien keer zo snel waren geworden, of honderd keer, of duizend, en dat dan voor de helft van de prijs die je er nu voor moet betalen. Helaas. De eindbazen houden er andere normen op na. 'If you can't buy it, beat it', roepen ze me toe vanaf hun kleurige folders en schreeuwen ze uit in hun oogverblindende commercials. Het schrikbeeld van Game Over danst voor m'n ogen. Wat? Game Over? Dat nooit! Woest schakel ik over op de God Mode en...



HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 23 NOVEMBER '94

COMMODORE

Te koop: Commodore 64-II met diskdrive, 50 diskettes en power cartridge, 2 arcade joysticks. ƒ 150,-. Tel.: 05750-20657.

Te koop: Amiga 500 + TV modulator + joysticks + boeken + magazines + geheugenuitbreiding + spellen (o.a. Mortal Kombat) + gebruikersprogramma's. Vraagprijs: ƒ 500,-. Tel.: 02526-73387, na 18.00 uur.

Te koop: Commodore 64, nieuw model + aansluit apparatuur + 2 datarecorders + diskdrive + joystick + power cartridge + 500 spellen. ƒ 250,-. Tel.: 02280-16826, Tim.

Te koop: Commodore 64 met cassette recorder, powercartridge, 2 joysticks, handleiding, toetsenbord en meer dan 500 spelletjes. En niet veel gebruikt. Te koop voor ƒ 300,-. Tel.: 070-3874106, Peter (Voorburg). Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Commodore 64-2 met disk drive, data rec., final cartridge III, 2 joysticks, muis en ca. 800 spellen. ƒ 495,-. Tel.: 05146-4915.

Gezocht: mensen die een Amiga 2000 hebben en spelletjes per post willen ruilen. Tel.: 05987-13770, Albert-Jan Hooren.

Te koop: Commodore 64 met cass.rec., trafo, 1 joystick, ca 25 gave spellen en diverse boeken, tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 075-355385, Christiaan.

Te koop: Commodore 64, disk drive, ca. 200 spellen, cass. rec. + spellen + kabels, handleiding, 1 joystick, adapter + enkele boeken. Alles voor ƒ 125,-. Tel.: 01883-22646, Patrick.

Te ruil: computer electro + kaarten en een Commodore 64 + datarecorder + spellen + 2 joysticks + ca. 200 spellen voor diskdrive en alle aansluitingen. Dit wil ik ruilen voor een Amiga 1200 + diskdrive + 1 of meerdere muizen + spellen + alle aansluitingen. Tel.: 02940-19520, Alex.

DIVERSEN

Wie wil er meewerken aan interviews over het spelen van computerspelletjes? Tel.: 020-6279160.

Te koop: Supervision met de spellen Carrier, Grand Prix, Block Buster (Tetris) en Crystball. Vaste prijs ƒ 100,- of ruilen voor een SNES of Sega MegaDrive spel. Ook te koop: Nintendo met een 220 spellen in 1 en de spellen Mario Bros / Duckhunt. Vaste prijs ƒ 200,- of ruilen voor Mortal Kombat voor de Sega MegaDrive. Tel.: 01721-9717.

Te ruil: SNES 16-bit met 2 spellen (SM World en Nintendo Scope met 6 spellen). Dit ruil ik alleen tegen een Sega MegaDrive met 2 spellen. Tel.: 013-354870, Danny.

Te koop of te ruil: Nintendo met 9 spellen + game genie met codeboek + 2 joypads + zapper voor Duckhunt vóór ƒ 400,- of te ruil tegen SNES of Sega MegaDrive met minstens 1 spel. Ik ben eventueel bereid om bij te betalen als er meerdere spellen zijn. Tel.: 043-255881, Marc (Maastricht).

Te koop: Starwing ƒ 95,-, met boekje en doos, in perfecte staat. Tel.: 01728-9764, Merijn.

Te koop: Sega MegaDrive + 1 joypad + 6 spellen (Sonic 1, Shining in the Darkness, Might and Magic, Phantasy Star II, Dick Tracy, Zoom. Alle spellen in goede staat, nog in originele hoes + handleiding. Alles in 1 koop ƒ 400,- of ruilen tegen een Super Nintendo met minstens 3 spellen. Tel.: 070-3524085, Den Haag.

Te koop/te ruil: SNES + 5 spellen (Busts Loose, Mortal Kombat, Super Mario World, Turtles Tournament Fighters), een scope set + 2 controlpads ruilen tegen jouw Sega MegaDrive met 4 spellen. Tel.: 08385-15445, Lex.

Te koop: Street Fighter II Turbo (met doosje en beschrijving). Vraagprijs ƒ 125,-. Tel.: 05905-94019 (Zuidlaren). Liefst omgeving Drenthe.

Te koop: Supervison met 2 spellen: Brain Power (4 spellen in 1) en Crystball voor ƒ 60,-. Tel.: 01640-50954, Ferry.

Jouw Mortal Kombat tegen mijn Super Off Road of Wrestle Mania (eventueel beide). Tel.: 08388-4047, Jeroen (tussen 16.00 en 18.00 uur). Ik kan moeilijk aan vervoer komen en ik woon omgeving Ede/Barneveld. Ik wacht op je reactie.

Te ruil: SNES met 3 spellen (Mario All Stars, Mario World, Scope met bijbehorende spellen (6 op 1), convertor met boekjes en doosjes voor een Sega MegaDrive met min. 2 spellen. Tel.: 078-193260, Ferry (Zwijndrecht).

Ik wil mijn SNES Scope 6 ruilen tegen een leuk SNES spel. En ik wil mijn Supervision met 8 spellen en opbergdoos ruilen tegen twee leuke SNES spellen. Tel.: 01658-4129, Niels.

Te ruil: Sega Game Gear met drie spellen (Columns, Sonic the Hedgehog 2 en Ecco the Dolphin). Dit wil ik graag ruilen tegen een SNES met tenminste 1 spel en twee controllers. Tel.: 03483-3554, Dennis.

Te koop of te ruil: 2 Game Boy spellen van mij tegen 1 MegaDrive spel van jouw. Game Boy spellen ook te koop voor ƒ 39,- per stuk. Tel.: 05152-1804, Frans.

Te koop: 60Hz/Jaguar + cybermorph + scart kabel. Doet het op elke Europese of Amerikaanse TV. ƒ 850,-. Tel.: 043-211298.

Te koop/te ruil: Sega 8-bit met 4 spellen, 9 mnd. oud, z.g.a.n. ƒ 200,-. Of ruilen voor SNES met 2 spellen. Tel.: 01830-34837, Jurre.

Te koop Lynx spellen: World Class Soccer ƒ 35,-, Xenofhob ƒ 25,- en Pacland ƒ 35,-. Tel.: 010-4658846, Koen (Rotterdam).

Te koop: MegaDrive + 3 spellen (Global Gladiator, Sonic 1, Street Fighter 2 SCE). Winkelwaarde ƒ 585,-, nu ƒ 349,- of ruilen tegen SNES + Zelda en Mario. Tel.: 03494-60279, Bas.

Te koop of te ruil: het Super Menacer geweer met infrarood ontvanger met 6 spellen in 1, met complete handleiding en boekje. Te ruil tegen Ren en Stimpy of Streets of Rage I of Shinobi III. Prijs ƒ 99,-. Tel.: 01833-3088.

Ik ben op zoek naar Game Gear apparatuur, zoals games, TV tuner enz. Ik koop of ruil (te ruil heb ik Game Boy en NES games). Tel.: 035-210843

Te koop: Supervision met 5 spelletjes en hoofdtelefoon, ƒ 75,-. Tel.: 01840-15604, Maurice.

Te koop: Sonic ƒ 80,-, Quackshot (Donald Duck) ƒ 75,- en Shadow Dancer ƒ 49,-. Alledrie voor ƒ 175,-. Tel.: 03405-67155, Simon of Erik.

Te koop of te ruil: Axlay (SNES-USA) ƒ 75,-, Rock & Roll Racing (SNES-USA) ƒ 85,- en Probotector (SNES) ƒ 50,-. Ook heb ik te koop 1 Sega MegaDrive + 2 joypads ƒ 109,-. Tel.: 05941-1227, Joris.

Te koop of te ruil aangeboden: Wrestle War voor echte worstelliefhebber, tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 03465-75399.

Te ruil: een MegaDrive + 2 spellen (Fifa Soccer en Agassi tennis) + 2 joypads (waaronder 1 power joypad) tegen 4 SNES spellen: Super Mario World, Super Mario All Stars, GP 1, Mickey's Magical Quest, Super Soccer, Super Adventure Island, Aladdin, NHL Stanley Cup of Yoshi's Safari. Tel.: 03498-63015, Peter.

Te ruil: mijn NES 8-bit met 6 spellen (o.a. Asterix, Ice Hockey, Megaman 2, Mario 1, Duck Hunt en The Simpsons) + zapper en joysticks. Het is een omgebouwde, dus ook geschikt voor Amerikaanse spellen. Dit alles is te ruil tegen een Game Gear met 4 of meer spellen. Tel.: 046-741893, Koen. Alleen te ruil.

Te koop: Atari Lynx met 3 spelletjes (California Games, Viking Child, Slime World) en draagtas voor ƒ 75,-. Tel.: 010-4624753 (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil: Mortal Kombat ƒ 100,- of ruilen tegen: Rock 'n Roll Racing, NBA Jam, Street Fighter 2 Turbo, Top Gear 2, Action Replay 2 of SMW + Clayfighter, SMW + SMK, SMW + Action Replay, SMW + Boxing Legends of the Ring. Super Soccer ƒ 80,- of ruilen tegen: Royal Rumble, Boxing Legends of the Ring, Clayfighter, SMK, Megaman X, Super Slap Shot of convertor + SMW. Tel.: 074-427978 (Hengelo).

Te koop/te ruil: Nintendo 8-bit met SMB1, Duck Hunt, Goal, 2 joysticks + pistool. Sega 8-bit met Alex Kidd, een joystick + zwart/wit TV. Alles ruilen tegen een Sega Game Gear met 2 spellen. NES 8-bit ƒ 100,-, SMS met tv voor ƒ 50,-. Tel.: 03412-57405, Dries (Nunspeet). Niet op zondag.

Te koop: Game Boy (ca. 1 jaar oud) + accu + game genie + 10 spellen (World Cup, Probotector, T 2, Parodius, Robin Hood, Tetris, Tiny Toons, Turtles 2, Gremlins 2, Double Dragon 3) + linkkabel. Dat alles voor ƒ 500,- of ruilen voor een MegaDrive + Mortal Kombat en alle toebehoren van de MD. Tel.: 03417-60608, Frits (Gelderland). Bellen tussen 17.00 en 21.00 uur.

Te koop/te ruil: Sonic 2 voor de Game Gear ƒ 65,- of ruilen tegen Mortal Kombat. Ik heb ook nog een spelcomputer (coleco vision) + 6 spellen ƒ 65,-. Spiderman voor de Game Boy ƒ 35,-. Alles in 1 koop voor ƒ 145,-. Tel.: 02294-1815, Avenhorn.

Te koop spellen voor de NES met doosje en boekje: RC Pro Am, Turtles, Flintstones, Double Dragon 2. ƒ 40,- per stuk, 2 voor ƒ 70,- of ruilen tegen een Sega 16-bits spel. Tel.: 013-355426.

Te koop: Game Gear + 4 spellen (praktisch ongebruikt) en Street Fighter II Turbo voor de SNES. Zeer goedkoop. Tel.: 04759-2834, Twan.

Te ruil: mijn Mega Man dr. Willy's Revenge (Game Boy) tegen The Rescue of Princess Blobette of mijn Euro Soccer (PC) tegen Hexx of Doom (PC). Tel.: 074-666151, Rogier.

Te koop: Atari Lynx + draagtas + adapter + zonnescherm + 12 spellen (o.a. Viking Child, Kung Food, Slime World). Alles in doos + boekjes, weinig gebruikt. ƒ 375,-. Tel.: 072-612210, Richard (Alkmaar).

Mijn Sega MegaDrive met 5 spellen en 2 joypads wil ik ruilen voor een SNES met 3 spellen en 2 joypads. Tel.: 01840-16858, Jeroen.

Ik wil ruilen: een Game Boy met Tetris, hoofdtelefoon en linkkabel (+ Bfr. 500,-) tegen een Game Gear. Tel.: 011/275255, Kristof (Hasselt, België).

Wie wil James Bond kopen voor ƒ 65,- of ruilen tegen Aero the Acrobat, Topgear 2, FF1 Pole Position 2, The Flintstones, Super Metroid, Megaman X, de Super Game Boy, Mortal Kombat, Smurfen, Eak the Cat, Ren en Stimpy of een ander tof spel. Interesse? Tel.: 010-4523432.

Ik wil graag Double Dragon 2 ruilen tegen Spiderman en X-men. Ik wil hem ook wel verkopen voor ƒ 26,-. Tel.: 03200-53677, Yoram.

Te ruil gezocht: wie wil zijn SimCity ruilen tegen Lemmings of R-Type. Tel.: 036-5344439, Maarten-Willem.

Te koop: Lynx + 9 spellen voor ƒ 300,-. Graag het spel Shinobi (Game Gear) ruilen tegen Chuck Rock I, NBA Jam, Micro Machines, Land of Illusion. Ook wil ik de Master System spellen Moonwalker en Dick Tracy ruilen tegen een battery pack voor de Game Gear of voor Alex Kidd in Miracle World. Stephan van Hofwegen, Molengaarde 57, 6983 BE Doesburg.

Te koop: Starwing ƒ 119,-, Fifa International Soccer ƒ 129,-, Mortal Kombat ƒ 139,-, Street Fighter II ƒ 69,-, Alien vs. Predator ƒ 109,-. Alles met doosje en handleiding. Interesse? Tel.: 020-6401602, Micha.

Te koop/te ruil Sega 16-bit spellen: Aladdin ƒ 60,-, Jurassic Park ƒ 60,-. Super Nintendo spellen: Starfox + convertor ƒ 100,- + grote advantage joystick ƒ 100,-. Tel.: 05246-2051, Ger.

Te koop/te ruil: Amiga 600 + 1 Mb geheugenuitbr. + diverse spelletjes + tijdschriften. ƒ 485,- of ruilen tegen SNES + 2 spellen. Tel.: 08367-63948.

Te koop: Game Boy + adapter + 3 spellen (Alien 3, Looney Tunes, Megaman II). Vraagprijs ƒ 135,-. Ook te ruil tegen het Sega MegaDrive spel Ren & Stimpy. Tel.: 05951-2967, Antoon.

CAP, IK HEB JE!



NOG GEEN PU-ABONNEE? DAT IS PET!

PAK DE BON OP PAGINA 2/3, VUL 'M IN EN STUUR 'M OP!

ALS JE NU EEN JAARABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) KRIJG JE GRATIS DEZE SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN POWER CAP!

* Wil je wel een abonnement maar geen pet, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45. Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

LET THE GAMES BEGIN

DOUBLE DRAGON V

The Shadow Master is coming. Few will survive!

voor SuperNes & MegaDrive
release: oktober





MICRO MACHINES



The ultimate racing game! Race met tanks, helikopters, F1 wagens...

voor 1 of 2 spelers, GameBoy en SuperNes.
release: november



JURASSIC PARK 2

Een nieuwe zware missie. De Dino's zijn terug!

voor 1 of 2 spelers, GameBoy en SuperNes.
release: begin december



BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

De populaire Battletoads en de Double Dragons samen in een game waar de vonken vanaf vliegen.

voor 1 of 2 spelers, GameBoy en SuperNes.
release: oktober



MIGHTY MAX

De jonge helden staan voor een onmogelijke opdracht.

voor SuperNes & MegaDrive
release: november



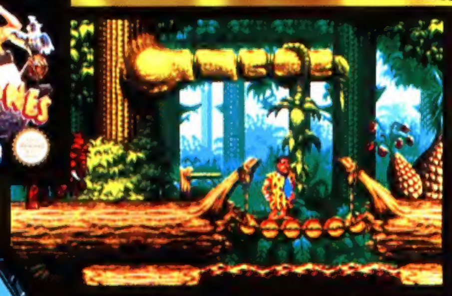


THE FLINTSTONES - THE MOVIE

Yabbadabbadoo!
Based on the Steven Spielberg hitmovie!

voor SuperNes, GameBoy & MegaDrive
release: begin december





BARKLEY: SHUT UP & JAM

Speel écht street-basketball met "Sir" Charles Barkley himself.

voor SuperNes en MegaDrive.
release: oktober





LEGEND

Ouderwets goeie "beat-em up" voor wie rake klappen wil uitdelen.

voor SuperNes
release: oktober





3 NINJA'S KICK BACK

You're dead meat!

voor SuperNes, MegaDrive en MegaCD
release: begin december





BROUGHT TO YOU BY:

